

Установка игры

Прежде чем вы начнете, пожалуйста, убедитесь, что ваша система отвечает минимальным системным требованиям, перечисленным ниже. Вы должны установить файлы игры «Варлорды: Боевой клич II» на свой жесткий диск и вставить диск «Варлорды: Боевой клич II» в свое устройство CD-ROM, чтобы играть в эту игру. Чтобы установить игру, вставьте диск в устройство CD-ROM. Когда появится временное окно, нажмите опцию «Установить». Если функция Windows «Авто-запуск» на вашем компьютере отключена, или если она не работает, **просмотрите** диск и дважды щелкните по значку «Setup». Следуйте всем экранным подсказкам, чтобы завершить установку.

Системные требования

Чтобы запустить игру «Варлорды: Боевой клич II», ваша система должна отвечать следующим минимальным системным требованиям:

Windows 95/98/ME/2000/XP

Pentium II 350 Mhz PC или совместимый

845 MB дискового пространства

64 MB RAM

8X CD-ROM

Совместимый с DirectX видео адаптер с 4MB памяти и монитор Color SVGA

8 MB видео карта (совместимая с DirectX 8)

Совместимое с Windows координатно-указательное устройство

Поддержка 1-6 игроков по локальной сети или 1-4 игроков по Интернету (требуется модем 56K или более быстрый)

Кроме основным системных требований, игра требует установленный на вашем жестком диске DirectX 8.1 или выше. Возможность установить DirectX 8.1 появляется во время установки игры. В конце установки вам будет дана подсказка электронным способом зарегистрировать игру «Варлорды: Боевой клич II». Для игры через Интернет вам потребуется совместимый с DirectPlay модем.

Ниже перечислены рекомендуемые системные требования:

Pentium III 450 или AMD K6-3 500

128 MB RAM

Электронная регистрация

Если вы не зарегистрировали свою копию игры «Варлорды: Боевой клич II» после установки и желаете сделать это позже, то на своем рабочем столе выберите кнопку «Пуск», щелкните по пункту «Программы», щелкните по папке, которая содержит игру «Варлорды: Боевой клич II» и затем щелкните по ярлыку «Электронная Регистрация». Чтобы выполнить электронную регистрацию, следуйте всем подсказкам, появляющимся на экране.

Удаление игры

Выберите опцию «Удалить» в меню опции «Автозапуск», или откройте опцию «Настройка» с помощью меню Windows «Пуск» и выберите «Панель управления». В «Панели управления» выберите пункт «Установка/удаление программ», с помощью левой кнопки мыши выделите пункт «Варлорды: Боевой клич II» и нажмите кнопку «Добавить/Удалить». После этого игра и все ее компоненты будут удалены с вашего жесткого диска, за исключением данных, которые были изменены после начальной установки (то есть файлов записей игры, данных персонажей и игровых опций). Их

можно обнаружить в директории «Мои документы/Варлорды: Боевой клич II».

Запуск игры

Каждый раз, когда в устройство CD-ROM вставляется диск игры, появляется меню Автозапуска игры «Варлорды: Боевой клич II» с возможностью запустить игру, установить DirectX, просмотреть файл Readme.txt или удалить игру. Кроме того, игра может быть запущена с помощью открытия меню «Пуск», выбора пункта «Программы», выбора директории, в которую установлена игра, и щелчка по пункту программы «Варлорды: Боевой клич II».

В первый раз, когда вы запускаете игру «Варлорды: Боевой клич II», появятся диалоги помощи, которые дадут вам краткое описание главных экранов. Наведите свой указатель на надпись, чтобы увидеть объяснения различных частей экрана. Когда вы будете готовы, щелкните по экрану, чтобы закрыть диалог. Эти диалоги могут быть активированы в любой момент на необходимом экране нажатием клавиши **F1**.

Чтобы получить полную и точную информацию о том, “как играть”, пожалуйста, обратитесь к соответствующему разделу руководства. Заметьте, что некоторые изменения были внесены слишком поздно и не попали в это руководство. Чтобы получить больше информации, пожалуйста, обратитесь к файлу «Readme.txt» в своей директории игры.

Сохранение игр

Игра «Варлорды: Боевой клич II» требует пространство на вашем жестком диске для «Записи игр» и для временных файлов. Каждая сохраненная игра может занимать до 2 Мб дискового пространства.

Электронная документация и вебсайт

Дополнительная информация, не включенная в это руководство, находится в директории “Документация” на диске игры «Варлорды: Боевой клич II» Это полное описание всех персонажей в “Battlecry II Units.chm”, таблицы и «горячие» клавиши в “Battlecry II Appendix.chm”, описания заклинаний и цен в “Battlecry II Spells.chm” и описание редактора в “Battlecry II Editor.chm”.

Остальную информацию, включая «Часто Задаваемые Вопросы» (FAQ), дополнительные сценарии, отчеты о битвах и другие дополнительные материалы, можно обнаружить на вебсайте SSG: <http://www.ssg.com.au>

Этот продукт был оценен Entertainment Software Rating Board. Чтобы получить информацию о рейтинге ESRB или прокомментировать уместность рейтинга, свяжитесь с ESRB по телефону 1-800-771-3772.

ВВЕДЕНИЕ

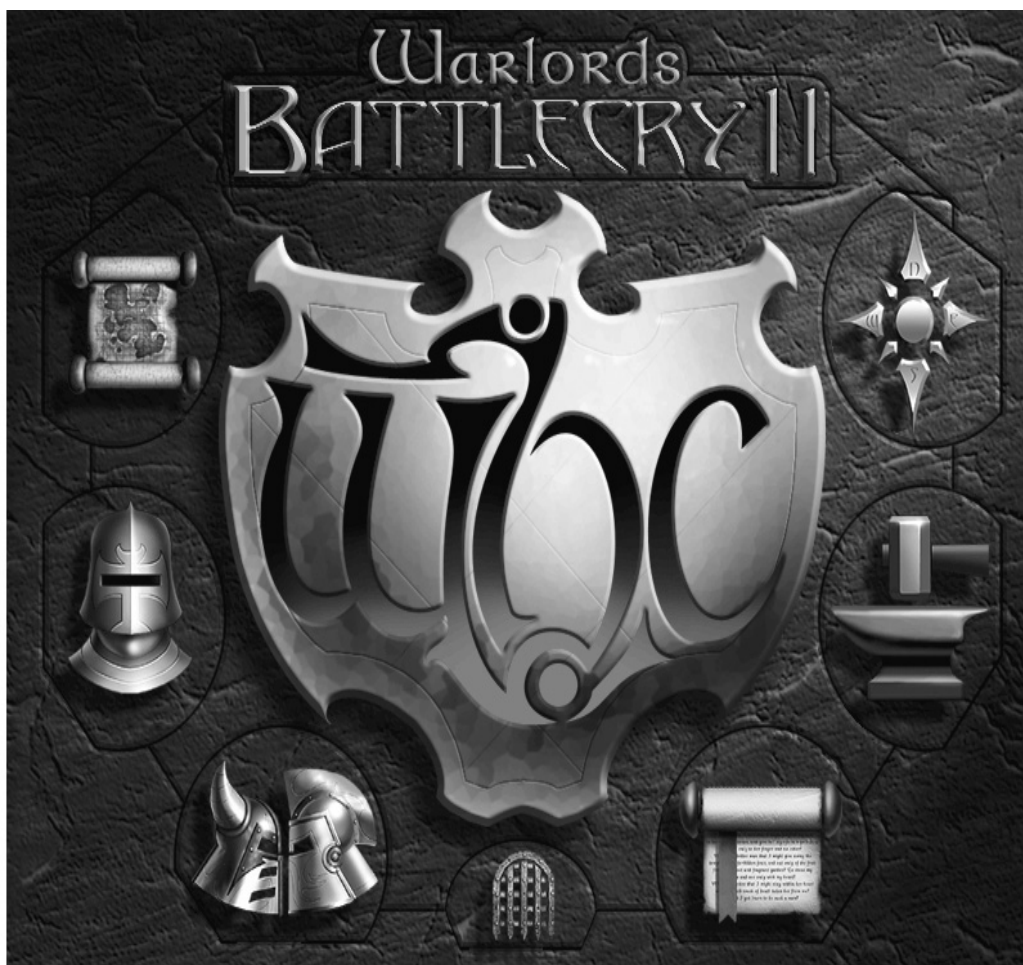
Игра «Варлорды: Боевой клич II» - это стратегическая игра в стиле «фэнтези» со сражениями, героями и магией. Она представляет собой уникальную смесь ролевой и стратегической игр, в которых вы улучшаете своего героя, строите империю, производите воинов, творите заклинания, выполняете задания и сражаетесь с другими расами.

В игре «Варлорды: Боевой клич II» есть много новых, захватывающих особенностей, в том числе:

- Герои – двенадцать различных рас героев.
- Расы воинов – двенадцать различных рас.
- Воины – более ста сорока уникальных воинов, включая героев, лучников, магов и осадные орудия.
- Здания – почти двести уникальных зданий.
- Навыки – многочисленные навыки для улучшения ваших воинов и зданий.
- Заклинания – более ста заклинаний с особыми красочными эффектами.
- Построения – восемь различных построений для управления вашими солдатами.
- Условия победы – тринадцать различных условий, из которых вы можете выбирать.
- Задания – сотни различных заданий для вашего героя.
- Редактор – создавайте свои собственные, полностью настраиваемые сценарии.

ЗАПУСК ИГРЫ

Главное меню



После того, как будет показан открывающий ролик, появится «Главное меню». Нажмите клавишу **Escape**, чтобы пропустить ролик. В «Главном меню» игры «Варлорды: Боевой клич II» есть семь опций.

Кампания	Примите на себя роль героя и сразитесь с другими расами на землях Этерии. Рискуйте в дуэлях, поединках и восстаниях; покупайте особые вещи; и ищите для себя новых воинов. Более подробную информацию смотрите на странице 5.
Схватка	Сыграйте в одиночную игру против управляемых компьютером игроков, число которых может доходить до пяти, на стандартной или произвольной карте. Более подробную информацию о том, как играть в «Схватку», смотрите на странице 8.
Сетевая игра	Играйте с другими, управляемыми людьми лордами войны через IPX, TCP/IP, Интернет или модем. Более подробную информацию о том, как играть в «Сетевую игру», смотрите на странице 12.
Обучение	Это простое для понимания обучение того, как играть в игру, включающее в себя все основы, такие, как выбирать и передвигать воинов, атаковать, строить здания и создавать воинов.

Редактор	Редактор позволяет вам создавать свои собственные новые, захватывающие сценарии, чтобы играть с компьютером или со своими друзьями. Все существующие сценарии могут быть полностью настроены. Могут быть изменены все аспекты сценария, включая местность, здания, воинов, события, расы и игровые опции. Для получения полных инструкций по пользованию “Редактором” обратитесь к документации “Battlecry II Editor.chm”, которая находится на вашем диске «Варлорды: Боевой клич II»
Настройки	Вам позволено изменять опции игры для звука, настроек и изображения. Кроме того, вы можете просмотреть видео введения и список разработчиков. За более подробной информацией о доступных опциях обратитесь к странице 15.
Выход	Выход в Windows.

ИГРА В КАМПАНИЮ

Кампания игры «Варлорды: Боевой клич II» - это эпическая битва за обладание всеми шестьюдесятью семью регионами Этерии. Начиная со своей родной цитадели, вы захватываете соседние районы, оккупируете вражеские цитадели и берете контроль над их силами. В конце концов, вы столкнетесь в дуэли не на жизнь, а на смерть с другими героями, и даже будете подавлять мятежи покоренных врагов. По мере роста ваших сокровищ торговцы будут предлагать на продажу особые товары, наемники будут присоединяться к вам в ваших битвах, а последователи будут стекаться под ваше знамя.

У каждого района есть уникальная карта, со своими собственными целями и условиями победы. В каждом регионе вы будете получать различные бонусы – некоторые только для вашего героя, некоторые для всех воинов или зданий. У всех регионов есть «Дань», которая идет в вашу сокровищницу, когда вы захватываете регион. Кроме того, в некоторых регионах доступен постоянный доход. Каждый раз, когда вы побеждаете в битве, каждая ваша провинция будет вносить в вашу сокровищницу определенную сумму, указанную как «Доход».

Ваш герой и свита переходят из битвы в битву, становясь все сильнее и сильнее. Хотя кампания доступна только в режиме одиночной игры, вы можете играть за любую из двенадцати рас, так почему бы не попробовать всех их! Вы можете найти подробную информацию о “Героях” ниже.

Создание нового героя

Чтобы играть в кампанию, выберите пункт «Кампания» в «Главном меню». Появится экран «Книги Героев». Щелкните по «Создать нового героя», значку шлема, затем выберите расу для своего героя. На экране приводятся краткие описания всех двенадцати рас и общие показатели силы, интеллекта, ловкости и харизмы.

После того, как вы выберете расу, вы перейдете на экран “Создания своей личности”. На этом экране вам нужно будет выбрать портрет и ввести имя своего героя. Кроме того, вы можете ввести пароль для своего героя, гарантируя, что никто не сможет использовать вашего героя, не зная пароль. Щелчок по «Создать героя» подтверждает создание нового героя и переносит вас на экран “Кампания”.

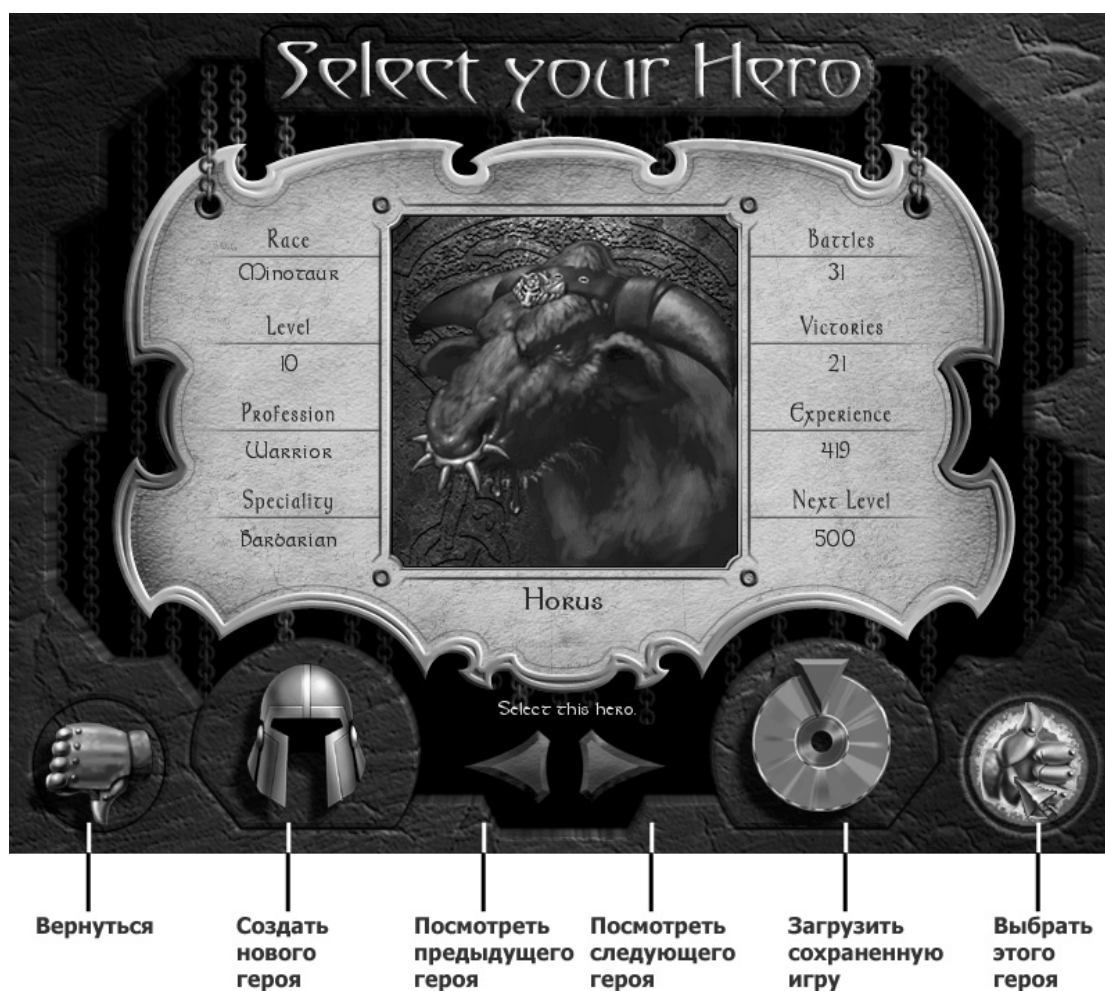
Смелые игроки, которым нужны сложные задачи, могут также создавать героев в одном из трех наших усложненных режимах: «Железный», «Бронзовый» и «Оловянный».

«Железные» герои получают удвоенное количество пунктов опыта (ПО) после каждой битвы, в которой они участвовали, но у них всего одна жизнь. Если они будут убиты, они автоматически удаляются из вашего списка доступных героев.

«Бронзовые» герои получают по 150% ПО после каждой битвы, в которой они сражались и выжили, но если они будут убиты в бою, они возвращаются к началу своего текущего уровня.

«Оловянные» герои получают 125% ПО после каждой битвы, в которой они участвовали, но только если они остаются в живых в конце этой битвы. Иначе они совсем не получают ПО.

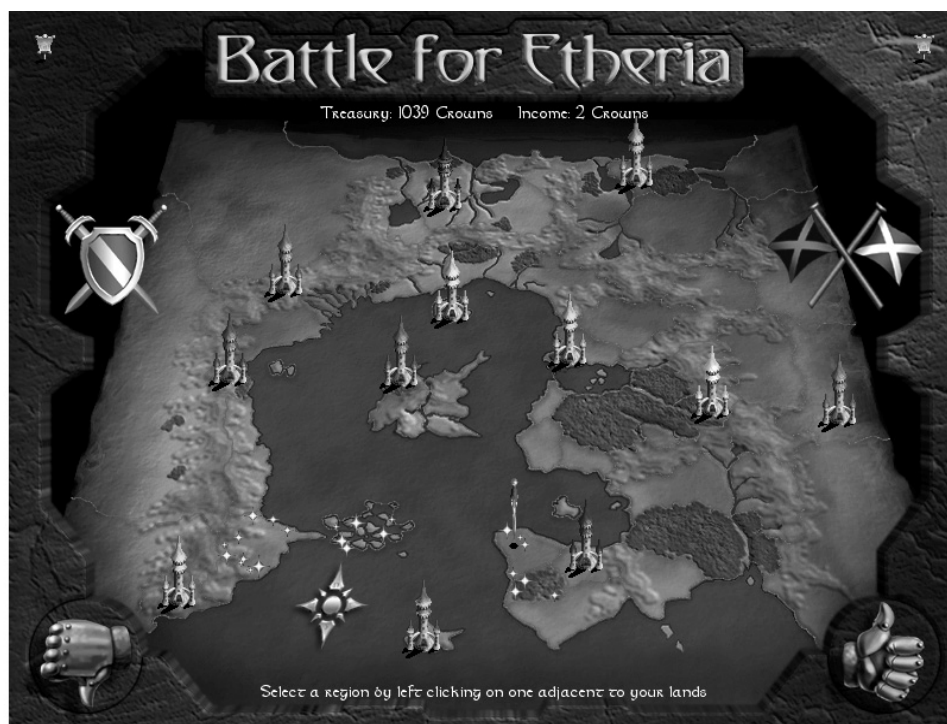
Выбор героя



Если вы уже начали кампанию, экран «Книги Героев» позволит вам просмотреть всех доступных в данный момент героев, с помощью кнопок «Смотреть предыдущего героя» и «Смотреть следующего героя». Когда вы найдете нужного героя, просто щелкните по кнопке «Выбрать этого героя», чтобы перейти на экран «Кампания», на котором вы остановились.

Если вы захотите удалить героя из «Книги Героев», откройте книгу на нужном герое и нажмите клавишу DELETE. Появится подтверждающее сообщение.

Экран кампании



Этот экран отражает ваш прогресс в вашей текущей кампании. Когда вы в первый раз войдете на этот экран, появятся «Опции кампании», позволяя вам указать «Сложность», «Разрешение» и «Линии границ». Эти опции могут быть в любой момент вызваны и изменены с помощью щелчка по значку круга компаса в нижней левой части карты.

Флаг вашего героя показывается в верхней правой и левой частях экрана, и когда вы захватываете регион, этот флаг появляется на карте. У вашей родной цитадели тот же цвет, изначально окруженный золотыми искорками. Эти золотые искры обозначают все соседние регионы, которые вы можете атаковать.

Чтобы начать битву, наведите указатель своей мыши на регионы с искрами. Указатель изменит внешний вид на знак перекрещенных мечей, показывая, что вы можете напасть на этот район. Выберите регион для нападения и щелкните с помощью левой кнопки мыши, когда указатель в виде перекрещенных мечей будет над этим регионом. Щелчок с помощью левой кнопки мыши пометит его знаком вращающегося меча и активирует кнопку «Готово» в нижней правой части экрана. Нажмите ее, и появится диалог, сообщающий вам, в каком регионе вы сражаетесь, ожидаемый уровень сопротивления защитников региона и все особые условия. Нажмите «Ок» в этом диалоге, чтобы начать битву. Если вы захватываете вражескую цитадель, то вы сможете использовать солдат этой цитадели в будущих битвах кампании. Вы сможете выбрать расу, которую будете использовать, из раздела списка в диалоге битвы. «Ожидаемое сопротивление» может быть различным для разных рас, в зависимости от того, сколько побед вы уже одержали над этой расой.

Чтобы получить информацию о регионах на «Экране кампании», вы можете щелкнуть с помощью правой кнопки мыши по нужному региону, и после этого появится диалог, сообщающий вам название, описание, текущего владельца, ожидаемое сопротивление, бонусы, дань и доход. Если вы наводите указатель своей мыши на регионы, на которых нет искр, указатель изменит внешний вид на книгу. Щелчок с помощью левой кнопки мыши по этим регионам также выведет диалог.

На “Экране кампании” вы можете проверить свой прогресс по сравнению с другими расами, нажав кнопку «Отчет о прогрессе» – значок перекрещенных мечей и щита в верхней левой части карты. Вы можете просмотреть все бонусы, которые вы получаете от регионов, нажав кнопку «Бонусы» – это значок перекрещенных флагов в верхней правой части карты.

Победа в кампании

В Этерии есть шестьдесят семь регионов. Когда вы захватите сорок семь из этих регионов, оставшиеся правители Этерии, озабоченные вашей растущей силой, будут пытаться предложить мирный договор. Это означает, что вам не обязательно захватывать все провинции, чтобы победить в кампании, но, конечно же, вы можете решить продолжить кампанию. По мере того, как новые провинции будут склоняться перед вашими силами, награды, которые предлагаются все еще противостоящими вам правителями, будут становиться все более роскошными, а их отношение к вам будет становиться все более уважительным.

Если вы дойдете до победного конца и захватите все регионы, вам в награду будет отдана «Сфера Этерии». Это уникальная и очень мощная вещь, которую можно получить, только полностью завершив кампанию. Существует несколько типов сфер, и мощь каждой сферы отражает уровень сложности кампании, которую вы завершили. Но не сомневайтесь, даже самая слабая из сфер – это могучая и желанная вещь, недоступная более нигде, показывающая, что ее обладатель одержал полную победу в кампании за Этерию.

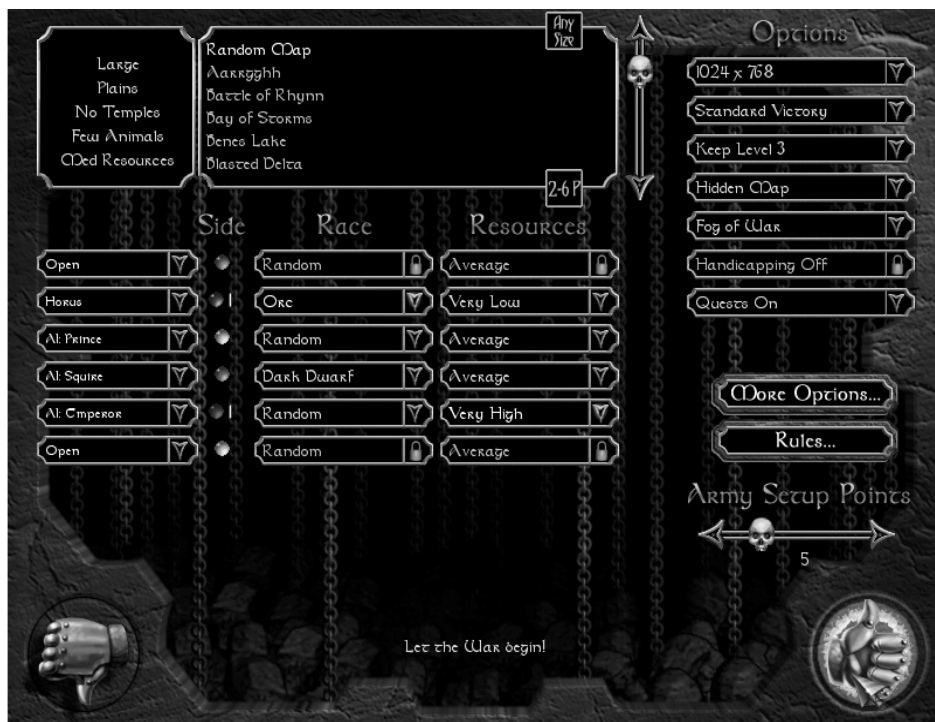
НАЧАЛО СХВАТКИ

Выберите «Схватку» в главном меню, чтобы начать битву с компьютерными противниками, число которых может достигать до пяти. Вам будет представлен экран «Книги героев», на котором вы сможете выбрать существующего героя или создать нового героя, чтобы принять участие в сценарии. Более подробную информацию о “Выборе героя” смотрите на странице 6.

Если у вас уже есть герой, который должен будет стать вашим чемпионом в предстоящей битве, просто нажмите кнопку «Выбрать этого героя» в правой части экрана, чтобы перейти на экран «Выбора расы».

Если у вас уже есть сохраненная игра, на экране «Книги героев» нажмите кнопку «Загрузить сохраненную игру», изображение компакт-диска. Вам будет показано изображение с названием сохраненной игры, а его выбор автоматически начнет игру.

Настройка игры



На экране «Выбора расы» вы конфигурируете опции своего сценария и начинаете игру. Чтобы быстро начать игру, все, что вам нужно, это сделать следующее:

- Выбрать сценарий, щелкнув по названию сценария, или произвольную карту, в разделе списка карт. Этот выбор высветит название карты и приведет к изменению информации о расах и опциях.
- Выбрать расу, щелкнув по пространству игрока, сразу за кнопкой одного из цветов, чтобы выбрать своего героя.
- Выбрать противников, щелкнув по одному или более игрокам других рас, заменяя их на «AI компьютера». Уровень сложности AI варьируется от самого легкого, «Сквайра», до самого сложного, «Императора». Внимание: здесь должен быть как минимум один «AI Компьютера».
- Щелкните по кнопке «Начать», чтобы начать игру.

На экране «Выбора расы» доступно множество опций для создания наиболее точного типа сценария, в который вам понравится играть. Это также включает в себя опцию «Временные герои», которая позволяет вам создавать героя неограниченной мощи на одну битву. Следующие разделы объясняют эти опции более подробно.

Опции игры

В верхней части экрана находится «Список сценариев». Щелкните, чтобы подсветить сценарий, в который вы хотите играть. Две кнопки с правой стороны позволяют вам отсортировать список сценариев по размеру карты и по разрешенному числу игроков. Если вы щелкните по «Случайной карте», изображение карты будет заменено параметрами «Случайной карты», объясненными ниже:

Размер карты: Выберите размер своей карты, доступны размеры от «Маленькой» до «Очень большой».

Тип местности: Общий ландшафт карты. Вы можете выбрать из «Равнин», «Деревьев», «Нагорий», «Бесплодных земель», «Пустыни», «Пустошей», «Орочьих земель», «Ледяных земель», «Снежных полей» и «Озерного края».

Количество храмов: Эта опция меняет количество нейтральных храмов, которые будут присутствовать на игровой карте. Доступное число варьируется от 0 до 4. Храмы могут быть случайным образом выбраны из четырех типов: стихийный, драконий, небесный или адский и, после того, как вы захватите их, они будут создавать для вас союзных воинов.

Количество животных: Эта опция управляет количеством овец, коров, верблюдов, гусей и пингвинов на карте. Значение варьируется в области от «Нет животных» до «Много животных». В зависимости от того, какой расой вы играете, эти животные могут быть использованы в качестве боеприпасов или для лечения.

Ресурсы: Управление количеством ресурсов на карте между «Мало», «Средне» и «Много».

Вы также можете указать «Генератору случайных карт» сделать случайный выбор для каждой из этих опций.

Опции рас

В центре экрана располагаются селекторы рас. Для каждой стороны существует несколько опций:

Игрок: Выбрать, кто будет управлять каждой стороной. Вы можете контролировать одну расу, так что вы должны назначить хотя бы один слот расе AI. У AI есть шесть уровней сложности – «Сквайр», «Рыцарь», «Лорд», «Принц», «Военачальник» и «Император». Если вы настраиваете сетевую игру, вы можете оставить несколько слотов открытыми (опция «Открыто») для других игроков-людей. В одиночной игре любые расы с открытыми слотами не используются, когда игра начинается.

Команда: Щелкните по цветным камням, если хотите заключить союз с другими расами. Расы с равными номерами находятся в одной команде. Здесь может быть до четырех команд.

Раса: Выберите одну из двенадцати рас для своего персонажа. Начало описания рас находится на странице 41.

Ресурсы: Выберите ресурсы, с которыми вы начинаете сценарий, от «Очень низких» до «Очень высоких».

Опции сценария

В правой части экрана расположено несколько опций сценария:

Разрешение экрана: Выберите между четырьмя игровыми разрешениями – 800x600, 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200. В зависимости от разрешения, которое вы выбрали, панели управления в игре будут различаться.

Условия победы: Выберите одну из 13 состояний победы. Подробности смотрите ниже.

Замки: Установите максимальный уровень замка для всех игроков между 1 и 5 или «Нет

замка». Эта опция добавляет в игру разнообразие, но обычные сценарии играют с установленным по умолчанию «Уровнем замка 5», так что все здания, персонажи и навыки будут доступны.

Карта: Выберите между «Открытой» (все видно) картой или «Скрытой» (в начале все закрыто черным) картой, которая сначала должна быть разведана.

Видимость: Туман войны – это условие, при котором на игровой карте показываются изменения, если один из ваших персонажей достаточно близок, чтобы увидеть их. Например, если «Туман войны» действует и вражеская башня построена в области, которую вы уже разведали, вы не увидите башню на карте, пока один из ваших воинов не пройдет через эту область снова. Выберите «Нет тумана войны», чтобы убрать его из игры и показывать все изменения и передвижения войск в области, которую вы разведали (полную карту, если вы выбрали выше «Открытая»). Выберите «Линию взгляда», чтобы очистить туман войны в направлении, в котором направлен каждый ваш персонаж.

Препятствия: Если вы сражаетесь против героя более высокого уровня и «Препятствия» включены, вы получаете дополнительное число начальных пунктов персонажей. *Доступно только в сетевой игре.*

Задания: Включите или отключите задания для своих героев. За подробностями о заданиях обращайтесь к странице 38.

Кнопка «Дополнительно» содержит несколько больше опций сценариев:

Мощные начальные башни: Устанавливает начальные башни на случайной карте с увеличенными параметрами жизни, скорости и урона.

Произвольная погода: Позволяет случайно меняться ночи и дню, дождю и ясной погоде. Если эта опция не включена, погода может меняться только при помощи заклятий или благодаря особым навыкам воина или здания.

Капитуляция убивает расу: Если AI или человек сдается в игре, раса убивается. Все оставшиеся персонажи расы убираются с карты, а все оставшиеся здания меняют свою принадлежность на нейтральную.

Покорность AI Если у игрока AI остается не очень много персонажей или зданий, включая отсутствие героя, отсутствие строителя или зданий, производящих воинов, он сдается. Это позволяет вам не тратить время на отслеживание и уничтожение последнего персонажа или здания на карте.

Играть с временным героем: Позволяет вам в данном сценарии играть героем любого уровня между 4 и 50 (устанавливается ползунком). После того, как покидаете экран «Выбор расы» и перед битвой, вы можете изменить все атрибуты героя – расу, профессию, специальность, способности и т.д... Так что попробуйте новый тип героя против AI или друзей.

Я самый лучший: Бросить вызов всем врагам! В ответ все противники AI устанавливаются на высший уровень (Император), а все вражеские герои становятся 50-го уровня. Скрытая карта и туман войны включены, задания отключены, пункты воинов установлены на 5, уровень замка установлен на 5 и стены не могут быть построены. Если вы побеждаете, то получаете бонус в виде 30 ПО.

Скорость игры: Установить общую скорость игры между «Очень медленной» и «Очень быстрой».

Правила: Содержит опции, которые позволяют добавить некоторое разнообразие в игру: «Нет драконов», «Нет гнезд», «Нет титанов», «Мощные башни», «Нет башен», «Нет стен», «Нет героев». Опция «Мощные стены» увеличивает жизнь, скорость и урон любой башни, построенной на карте. Другие опции запрещают строительство или производство особых предметов.

Начальные пункты армии: Устанавливает число пунктов (0-50), позволенных потратить на воинов, чтобы взять их в битву. Если вы устанавливаете число, большее 0, появляется версия экрана свиты, позволяющая вам набирать начальную армию из свой свиты и неопытных воинов своей расы. За более подробной информацией обращайтесь к разделу «Свита» на странице 33.

Условия победы

Условия победы – это условия, которые вы должны выполнить, чтобы победить в определенном сценарии. В игре «Варлорды: Боевой клич II» есть тринадцать различных условий победы, из которых вы можете выбирать, подходящие к любому сценарию. Условия располагаются в правой стороне экрана “Выбора расы”, вместе с опциями сценария. Щелкните по списку, чтобы просмотреть все тринадцать условий, которые описаны ниже:

Стандартная победа: Цель – уничтожить всех значащих вражеских воинов и здания на карте.

Уничтожить все здания: Цель – уничтожить все вражеские здания на карте (включая шахты). Когда игра начинается, у вас есть 5-минутный счетчик с уменьшающимися значениями. В течение первых 5 минут проиграть невозможно (если только не будут уничтожены все ваши воины и здания).

Убить всех воинов: Цель – уничтожить всех вражеских воинов на карте. Когда игра начинается, у вас есть 5-минутный счетчик с уменьшающимися значениями. В течение первых 5 минут проиграть невозможно (если только не будут уничтожены все ваши воины и здания).

Убийство: Цель – стать последним выжившим героем. Как только ваш герой будет убит, вы проиграете игру.

Фестиваль разрушения: Цель – уничтожить как можно больше вражеских зданий в течение 30 минутного отрезка времени.

Фестиваль смерти: Цель – уничтожить как можно больше вражеских воинов в течение 30 минутного отрезка времени.

Крепость: Цель – защитить свой замок. Как только будет уничтожен ваш последний замок, вы проиграете игру.

Король замка: Цель – стать первым игроком, который построит замок 5 уровня.

Торговцы: Цель – стать первым игроком, накопившим 2,500 единиц каждого ресурса.

Против орды: Цель – та же, что и в случае стандартной победы, но у игроков разные настройки. Раса номер один – это “Орда”, у которой множество воинов, а все остальные расы состоят в союзе. Вы можете играть как за “Орду”, так и за любого из союзников.

Битва титанов: Цель – та же, что и в случае стандартной победы, но у всех игроков герои 50 уровня, и каждая раса начинает игру с титаном.

Легендарная битва: Цель – та же, что и в случае стандартной победы, но все расы начинают игру с 50 начальными пунктами воинов, а строительство зданий запрещено.

Захват флага: Цель – захватить и удержать все флаги на карте. Этот тип игры доступен только в сетевой игре.

БИТВЫ В СЕТЕВОЙ ИГРЕ

Ничто не может сравниться с волнением схватки лицом к лицу с другим человеком. Чтобы играть вместе или против других людей, выберите пункт «Сетевая игра» в главном меню. По сети могут связываться максимум шесть игроков, по Интернету – максимум четверо, и максимум двое по модему.

Сначала вам нужно выбрать своего чемпиона. Более подробную информацию о “Выборе героя” смотрите на странице 6. Когда вы выберете своего героя, вам нужно будет выбрать способ соединения:

Модем: Эта опция позволяет вам играть в сетевую игру с участием двух игроков. У присоединяющегося игрока должен быть телефонный номер сервера, модем каждого игрока должен быть корректно конфигурирован для Windows, и у обоих игроков модемы должны быть настроены на одну и ту же скорость соединения.

Соединение IPX: Эта опция позволяет вам играть в сетевые игры с участием максимум шести игроков по локальной сети IPX. Все игроки должны быть подключены к одной и той же сети. Все сети различаются, и что-нибудь в структуре вашей сети может повлиять на процесс игры или не дать вам осуществить соединение. Если вы столкнулись с какими-нибудь затруднениями, проконсультируйтесь у своего сетевого администратора.

TCP/IP: Эта опция позволяет вам играть в сетевые игры с участием максимум четырех игроков через Интернет или через сеть, которая использует протокол TCP/IP. Чтобы играть в TCP/IP игру, все игроки должны знать IP адрес сервера, который присваивается серверу, когда создается игра.

Интернет: Эта опция позволяет вам играть в сетевые игры с участием максимум четырех игроков через сеть Ubi.com. Вы можете выбрать, играть ли на защищенном сервере (на котором в защищенном виде хранятся герои, которых нельзя использовать в одиночных играх) или на открытом сервере (на котором игроки могут выбирать героев, которые участвовали в одиночных схватках или в битвах кампании).

После выбора типа своего соединения, у вас появляется возможность создать сервер или присоединиться к игре.

Создание сервера сетевой игры

Чтобы создать сервер, после выбора типа соединения щелкните по кнопке «Создать» и после подсказки введите имя игры. Щелкните «Создать» снова и это доставит вас на

экран “Выбора расы”, где вы можете настроить свою сетевую игру. За более подробной информацией о том, как начать игру, обращайтесь к разделу “Начать новую игру” под “Схваткой” на странице 8.

Сервер – это единственный игрок, способный изменить карту сценария, опции и начальные пункты армии. Если вы выбираете карту, которой нет у других игроков, например ту, которую вы создали сами, под картой сценария появится кнопка «Отправить». Щелчок по кнопке «Отправить» автоматически отправит данные карты другим игрокам.

Сервер также способен закрыть расы, но только если они еще не выбраны другими игроками. Вы можете выгнать игроков из игры, щелкнув по названию их расы; появится сообщение подтверждения. Правой клавишей мыши щелкнув по имени игрока-человека вы посмотреть информацию о выбранном им герое.

Все игроки, включая сервер, должны нажать «Готово», прежде чем сервер сможет начать игру. Если вы измените свое решение перед началом игры, щелкните «Готово» снова. Когда кнопки «Готово» всех игроков подсвечены, сервер может нажать кнопку «Начать», чтобы запустить игру.

Вхождение в сетевую игру

Чтобы войти в сетевую игру, после выбора типа соединения, нажмите «Соединиться» и когда появится подсказка, выберите название игры, к которой вы хотите присоединиться. Нажмите «Соединиться» снова и вы попадете на экран “Выбора расы”. Все, что вы способны здесь изменить, это разрешение экрана и детали расы, которую вы выбрали для игры (команда, раса и ресурсы). Когда вы закончите, нажмите «Готово».

Дополнительная информация о сетевой игре

В большинстве случаев сетевые схватки очень похожи на одиночные игры. Однако здесь существуют некоторые различия:

Общение во время игры

Чтобы пообщаться с другими игроками во время игры:

- Нажмите «Enter», чтобы включить строку чата и введите свое сообщение.
- Чтобы отправить сообщение каждому игроку в игре, нажмите «Enter» еще раз.
- Чтобы отправить сообщение только своим союзникам, нажмите «Ctrl» + «Enter».
- Чтобы отправить сообщение только своим противникам, нажмите «Shift» + «Enter».

Потеря своего соединения

Если вы теряете свое соединение после начала схватки, вы будете полностью отключены из игры. Вы не способны войти заново в текущую битву. В игре персонажи и здания отключенного игрока захватываются компьютером.

Если вы сознательно выходите из игры или сдаетесь, вы отправляетесь на «Экран поражения».

Подсказки для сетевой игры

- Ресурсы разрушаемы. Уничтожайте вражеские ресурсы, если это возможно, быстро захватывайте свои ресурсы и надежно защищайте их.
- Воспользуйтесь выгодой строительных очередей. Чтобы сэкономить время, установите несколько воинов на производство или используйте кнопку непрерывного создания одного воина.
- Как можно быстрее постройте несколько производящих зданий, чтобы удерживать равномерную постройку воинов.
- Замки высокого уровня нужно защищать любой ценой.
- Надежно защитите своего героя в начале игры, пока вы не выпустили персонажа, который может захватывать строения с ресурсами. Если вы рано потеряете героя, впоследствии в игре будет сложно поднять скорость производства.

УСТАНОВОЧНЫЕ ОПЦИИ



Установочные опции в трех категориях позволяют вам настроить игровое окружение, наиболее соответствующее вашим личным запросам. Просто выберите «Настройки» из «Главного меню», чтобы попасть на экран опций. Ставьте галочки в верхней части экрана, чтобы получить доступ к опциям для «Игры», «Графики» и «Звука», детально описанным ниже. Когда вы закончите делать изменения, выберите «Сохранить и выйти», чтобы вернуться в главное меню со своими новыми настройками, или «Отмену», чтобы выйти без внесения изменений. На этом экране вы также можете посмотреть «Авторов» и «Заставочный ролик».

Игра

Всплывающая помощь: Регулирует количество помощи, которая появляется между «Все» и «Нет». Если выбрано «Все», тогда в верхней части карты появится панель помощи. Перемещение указателя мыши над воином или строением, заставляет появляться информацию о воине или строении в панели помощи.

Скорость прокрутки: Регулирует скорость, с которой перемещается вид при помещении указателя в угол экрана, между значениями «Очень медленно» и «Очень быстро».

Скорость игры: Устанавливает общую скорость игры между «Очень медленной» и «Очень быстрой». Чтобы изменить скорость по время игры, нажмите клавишу + (плюс), чтобы увеличить скорость и – (минус), чтобы замедлить ее. Эта опция не работает в сетевых играх.

Движение группы: Переключиться между режимами, когда все воины двигаются со скоростью «Самого медленного воина» или каждый двигается «Как можно быстрее».

Пробел: Переключает для вашего удобства клавишу пробел между «Просмотром последнего сообщения» или «Паузой». В любом случае клавиша «Page Up» показывает последнее сообщение, а F12 приостанавливает игру, хотя вы не можете приостанавливать сетевые игры.

Интерфейс: Переключается между «Правым щелчком» и «Левым щелчком» для исполнения таких действий, как движение и атака. По умолчанию установлен «Правый щелчок», но вы можете предпочесть «Левый щелчок», такой, как использовался в некоторых стратегических играх.

Графика

Разрешение: Выбрать между четырьмя внутри игровыми разрешениями экрана – 800x600, 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200. В зависимости от выставленного вами разрешения панель управления имеет небольшие различия. В режиме 1024x768 и выше дополнительное поле в правой части показывает воина или здание, находящееся под курсором на игровой карте, вместе с полоской жизни. Дополнительное поле слева показывает «заблокированное» в данный момент здание или персонаж. Щелкните по его изображению, чтобы выбрать его. Вы можете заблокировать нового воина или здание, проведя указателем над персонажем и нажав **CTRL-L**.

Тени: Включение или отключение теней, которые могут повлиять на скорость работы игры.

Анимация окружающей среды: Включение или отключение анимации иных движений, кроме персонажей.

Кровь: Включение или отключение изображения крови в игре.

Коррекция гаммы: Переключиться между пятью уровнями коррекции яркости.

Анимированная вода: Включение или отключение анимации воды.

Частицы: Установить изображение частиц в игре для эффектов заклятий, дыма и т.д. между «Выключено» и «Максимумом».

Следы: Включение или отключение в игре изображения следов ног, брызгов крови, кусков грязи и т.д.

Световые эффекты: Установить световые эффекты между значениями «Выключено» и «Максимумом».

Эффекты щелчка мыши: Включение или отключение изображения обратной связи частиц под указателем мыши.

Примечание: игра «Варлорды: Боевой клич II» запустит внутренние проверки производительности и выключит любые графические опции, которые могут снизить производительность игры.

Звук

Фоновые звуки: Включить или выключить фоновые звуки.

Шаги: Включить или выключить звуки движения ваших воинов.

Звуковые эффекты: Регулировать общую громкость звука в игре между значениями «Выключен» и «Полный».

Музыка: Включить или выключить игровую музыку.

Звуки боя: Включить или выключить звуки боя.

Речь воинов: Включить или выключить голоса воинов.

Поддержка EAX: Если ваша звуковая карта поддерживает EAX, эта опция включает или выключает ее. В противном случае, при отсутствии поддержки, перед ней написано «Н/Д».

Накопление побед/поражений: Включить или выключить звук гула в конце сценария.

Пульс героя: Включить или выключить звук сердцебиения, когда герой ранен.

Саундтрек: Эта опция позволяет вам устанавливать на проигрывание текущий саундтрек. Игра поставляется со звуковым треком по умолчанию, но после ее выпуска могут стать доступны новые треки. Проверяйте вебсайт SSG <http://www.ssg.com.au>. Вы даже можете создать свой собственный, добавив файлы MP3 в свою папку «Music».

ИГРОВОЙ ЭКРАН



Когда вы начинаете эпизод кампании, схватку или сетевую игру, появляется «Игровой экран». Именно на этом экране вы управляете своими войсками, тем, как они занимаются разведкой, нападают, защищаются и захватывают поля битвы.

Ниже перечислены самые важные элементы «Игрового экрана»:

Карта игры: Игровая область, подробно описана ниже.

Панель управления: Девять зависящих от окружения кнопок для отдачи приказов вашим войскам и зданиям. Детальное описание кнопок начинается на странице 20.

Область изображения: Здесь демонстрируются изображение и некоторая информация о выбранном в данный момент войске. Например, вы можете проверить процесс строительства, выбрав здание; в «Области изображения» появится значение количества процентов завершенности.

Мини карта: Вся игровая карта в мелком масштабе. На «Мини карте» указываются крупные особенности ландшафта вместе с небольшими квадратиками, обозначающими здания. Источники ресурсов представлены двумя треугольниками, цвет нижнего указывает на тип ресурса, верхний окрашен в серый, если шахта никому не принадлежит, или же меняет цвет на цвет владельца. Здания с заданиями демонстрируются как белые квадраты.

Портрет героя: Изображение вашего героя. Щелкните по портрету, чтобы выбрать своего героя, или щелкните по нему дважды, чтобы центрировать карту на нем или на ней.

Счетчики ресурсов: В верхнем правом углу вашего экрана находятся четыре символа и числа, обозначающие количество каждого типа ресурсов, которым вы располагаете в данный момент. Слева направо, это золото, руда, камень и кристаллы. Дополнительную

информацию смотрите в разделе “Ресурсы” на странице 35.

Область запирания: Эта область, не доступная в разрешении 800х600, показывает «заблокированных» в данный момент воинов или зданий. В любое время щелкните по картинке, чтобы выбрать их. Вы можете заблокировать нового воина или здание, выбирая другого воина и нажимая **CTRL-L**.

Меню указателя: Эта область, не доступная в разрешении 800х600, показывает воина или здание, находящееся в данный момент под указателем на игровой карте вместе с его линией жизни.

Игровая карта

Основную часть главного игрового экрана занимает «Игровая карта». На этой карте двигаются воины, строятся здания, проходят битвы и т.д. Чтобы узнать, как выбирать и передвигать воинов, и атаковать ими, пройдите обучение, или прочтите инструкции, приведенные ниже.

Выбор воинов, зданий и однотипных объектов

Чтобы выбрать одного воина, просто щелкните по нему с помощью левой кнопки мыши. Вокруг него появится круг выбора, ниже будут находиться зеленая полоса, показывающая количество пунктов жизни воина, и синяя полоса пунктов маны (если таковая наличествует).

Чтобы выбрать группу воинов, вы можете произвести любое из следующих действий:

- Щелкнуть с помощью левой кнопки мыши и растянуть прямоугольник над несколькими воинами.
- Дважды щелкнуть по воину, чтобы выбрать всех воинов того же типа, которых можно увидеть на экране.
- Прижать клавишу **SHIFT** и щелкнуть с помощью левой кнопки мыши по отдельному воину, чтобы добавить его к уже выбранным воинам.
- Нажать **CTRL-S**, чтобы выбрать всех воинов, находящихся в данный момент в пределах экрана.
- Нажать **CTRL-A**, чтобы выбрать всех воинов.

Вы в любой момент можете выбрать своего героя, щелкнув по его портрету, находящемуся в нижней части экрана. Двойной щелчок выбирает героя и центрирует на нем экран.

Пределы выбора

Размеры группы выбранных воинов ограничены размером «Области изображения». У менее могучих воинов небольшие размеры изображения, и поэтому вы можете собрать большое количество таких воинов в один отряд. У более могучих воинов изображения больше по размеру, что ограничивает число более могучих воинов, которых можно собрать в один отряд. Исключение из этого правила составляет ваш герой, у которого всегда минимальный размер изображения, вне зависимости от той силы, которой он располагает.

Создание отрядов

Чтобы создать отряд:

- Выберите воинов, которых вы хотите включить в отряд.
- Прижмите клавишу **CTRL** и нажмите любую цифру (**0-9**), которую вы хотите присвоить этому отряду.

Когда отряду будет присвоено число, вы в любой момент сможете просто нажать это число, чтобы выбрать отряд. Если вы нажмете это число дважды, отряд будет выбран, а экран будет центрирован на лидере отряда.

Чтобы удалить воина из отряда, щелкните с помощью правой кнопки мыши по нему в «Области изображения», или щелкните по нему на карте с помощью левой кнопки мыши с прижатой клавишей **SHIFT**.

Построение воинов

Есть восемь различных способов, из которых вы можете выбирать, чтобы построить своих воинов на поле боя. У всех них есть свои сильные и слабые стороны. Построение по умолчанию называется «Толпа». Если у вас выбрано двое или более воинов, активируется кнопка «Построение». Нажатие этой кнопки выводит существующие построения, из которых вы можете выбирать. Вы также можете вывести возможности построения нажатием **SHIFT-F**. Более подробную информацию смотрите на странице 24.

Панель управления



Панель управления позволяет вам отдавать приказы и управлять своими героями, воинами и зданиями. Когда вы выбираете воина или строение, в «Панели» в виде кнопок появляются доступные команды. Чтобы получить помощь и увидеть клавишные комбинации для какой-либо команды, наведите указатель на соответствующую кнопку. Эти кнопки меняются в зависимости от типа выбранного воина или строения, но есть и несколько общих команд.

Общее управление: стоп

Останавливает любое действие, какое бы ни совершал воин или здание, будь то движение, нападение или строительство. После этого воин или здание будут ждать новых приказов.

Общее управление: атака

Герои, воины и некоторые здания могут атаковать. Все воины могут атаковать здания. Чтобы приказать башне, воину или отряду атаковать, выберите их, затем с помощью правой кнопки мыши щелкните по вражескому воину или зданию, которое вы хотите атаковать, или щелкните по кнопке «Атака» в панели управления и щелкните по врагу. Отметьте, что указатель изменяет свой внешний вид на изображение скрещенных мечей, чтобы обозначить битву. Ваши воины автоматически двинутся в бой.

Чтобы улучшить эффективность отряда при нападении на большую группу врагов, выделите отряд, нажмите клавишу **A**, а затем щелкните с помощью правой кнопки мыши по земле за вражеским воином или зданием, на которое вы хотите напасть. Ваши воины будут по отдельности выбирать враждебные цели, вместо того, чтобы вы выбирали цели по одной.

Присматривайте за своими воинами во время битвы. Если их полоса здоровья становится красной, то они близки к смерти и, может быть, им следует дать приказ уйти с линии огня.

Общее управление: захват

Герои, генералы и феникс – это единственные воины, которые могут захватывать нейтральные или вражеские здания. Это весьма полезный способ, чтобы получать ресурсы. Чтобы изучить, как захватывать здания, вы можете пройти обучение.

Замок любого уровня может также захватывать здания на большом расстоянии от себя. Это медленный процесс, но полезный для получения ресурсов в начале игры. Он также позволяет вам продолжать захватывать здания, если ваш герой был убит в начале битвы.

Чтобы захватить здание с помощью воина, подведите воина к нужному зданию, затем нажмите кнопку «Захват» на панели управления. Ваш воин будет стоять на месте до тех пор, пока здание не будет захвачено. Если вы используете для захвата замок, все здания в области, которые подвергнутся захвату, будут обведены красными кругами и ваш замок ничего не сможет сделать, пока не закончится процесс захвата.

Вы можете наблюдать за процессом захвата, выбрав своего воина или замок. Счетчик процентов демонстрируется в «Области изображения». Звуковой сигнал и золотые искры над зданием сообщат вам об успешном захвате.

Общее управление: вывод

Башни могут содержать в себе войска. Когда войска внутри, на панели управления активируется кнопка «Вывести».

Чтобы поместить выбранных воинов или отряды в башню, просто щелкните с помощью правой кнопки мыши по башне. Указатель изменит внешний вид на знак руки, а воины исчезнут в башне. Воины в башне не используют свои индивидуальные навыки атаки, но улучшают боевые свойства башни. Всего четыре наземных воина малого или среднего размера могут быть помещены в одну башню, при этом действуя на башню следующим образом:

Неопытная пехота	Скорость +1	Бой +3		
Опытная пехота	Скорость +2	Бой +6		
Неопытный стрелок			Урон +10	Дальность +1
Опытный стрелок и колдуны			Урон +20	Дальность +1
Герои	Скорость +2	Бой +6	Урон +20	Дальность +2

Обратите внимания, что тип атаки башни изменится, если внутрь помещены воины различных типов.

Чтобы удалить воинов из башни, выберите башню и щелкните по маленькой картинке воина в панели управления или щелкните по кнопке «Вывести» в панели управления.

Управление войнами: идти

Чтобы переместить выбранного воина, вы можете просто щелкнуть правой кнопкой мыши по карте туда, куда вы хотите переместить воина или выбрать «Идти» в панели управления, затем щелкнуть туда, куда вы хотите, чтобы пошел воин. Обратите внимание, что указатель меняется на пару сапог, чтобы показать движение. Чтобы переместить отряд, проделайте все то же самое, что и для одного воина. По умолчанию группа двигается со скоростью самого медленного воина. Если вы хотите, чтобы каждый воин двигался с максимально возможной для него скоростью, нажмите и удерживайте **CTRL**, когда делаете щелчок. Вы можете изменить настройки по умолчанию в «Установочных опциях», описанный на странице 15.

Чтобы переместить выбранных воинов или отряды, используя точки пути, нажмите и удерживайте **SHIFT** и правой кнопкой мыши укажите точки пути. Точки пути являются приказами и могут включать движение, атаку, захват или строительство. Чтобы вставить точку пути в начало пути, нажмите и удерживайте **ALT** и щелкните по новой точке.

Управление войнами: патруль

Чтобы назначить воина на патрулирование некоторой области, выберите воина, выберите в панели управления «Патруль» и щелкните по области для патрулирования. Серии точек пути создадутся автоматически. Вы можете посмотреть и изменить этот путь, используя метод, описанный выше. Чтобы создать комплексный путь патрулирования из нескольких точек, нажмите и удерживайте **SHIFT** во время нанесения точек по различным местностям пути.

Управление войнами: стража

Это управление позволяет вам назначать выбранного воина на охрану здания или строения. Выберите воина, выберите из панели управления «Стражу» и щелкните по цели. Охраняющие воины переместятся к своему назначению или так близко, как возможно. Затем они посвятят себя защите своих назначенных целей, двигаясь, если это необходимо, с мобильным войском. Выберите охраняющего воина и затем «Стоп», чтобы отменить приказ охранять.

Производящим зданиям также можно приказывать охранять. Это не значит, что здание двигается с мобильным отрядом, но любой воин, произведенный в этом здании, автоматически передвинется к указанному воину и станет охранять его, как описано выше.

Управление войнами: поведение

Поведение изменяет реакцию воина или героя на противника и по умолчанию каждому типу воинов назначено наиболее подходящее. Значок текущего состояния показан в правой части области дисплея, когда воин выбран. Чтобы изменить поведение воина, просто нажмите «Поведение» на панели управления и щелкните по одному из многих состояний, которые описаны во всплывающей помощи и ниже. Вы также можете установить поведение здания, после чего любой воин, произведенный в этом здании будет обладать подобным поведением.

Полный список поведений: агрессивное, трусливое, защитное, отступление, страж, атакующий магией, магический защитник, неистовость, блуждающий страж, разведчик, стоять на месте, стандартно.

- Магические поведения полезны для любых колдующих войск, которые у вас есть, так как они позволяют воину оценивать ситуацию и в случае необходимости

колдовать соответствующие заклинания без вашего управления ими.

- Поведение разведчика хорошо подходит в начале игры со скрытой картой. Вы можете назначить это поведение слабому персонажу и он постепенно откроет для вас карту.
- Поведение стража действует как охрана, описанная выше.
- Поведение отступление приказывает вашим войскам уходить с линии огня, когда они близки к смерти и это особенно полезно для сохранения в безопасности вашего героя или генералов.
- Поведение неистовость полезно ближе к концу битвы, когда вы пытаетесь изгнать последнего врага. Ваши воины двигаются в случайных направлениях по карте, ища врага для нападения.

Управление войсками: строительство зданий и постройка стен и башен



Строительство зданий позволяет вам создавать воинов и улучшать навыки.

Строительство стен и башен помогает вам защищать свои земли. Строить могут только строители и герои. Строительство требует одного или нескольких ресурсов, в зависимости от вашей расы и типа здания. Чтобы изучить, как строить здания, пройдите обучение. Чтобы увидеть полный список зданий каждого типа, обратитесь к разделу “Зависимости рас”, начинающемуся на странице 42.

Строительство здания

Выберите своего воина и нажмите «Строить здания» в панели управления. Появится окно с изображением всех зданий, которые вы можете построить (смотрите снимок экрана выше).

- Если здание появилось в цветном изображении с указанием цены, вы можете построить его прямо сейчас.
- Если здание появилось в серых цветах с указанием цены, то у вас недостаточно ресурсов, чтобы немедленно построить его.
- Если здание появилось в серых цветах без указания цены, то вы не можете выполнить требования, чтобы построить его.

Щелкните по изображению доступного здания и поместите его на нужном месте на карте. На время строительства ваш воин исчезнет, а затем появится и объявит, что работа закончена. Чтобы проверить ход строительства, выберите строящееся здание и посмотрите на счетчик процентов в области изображения здания.

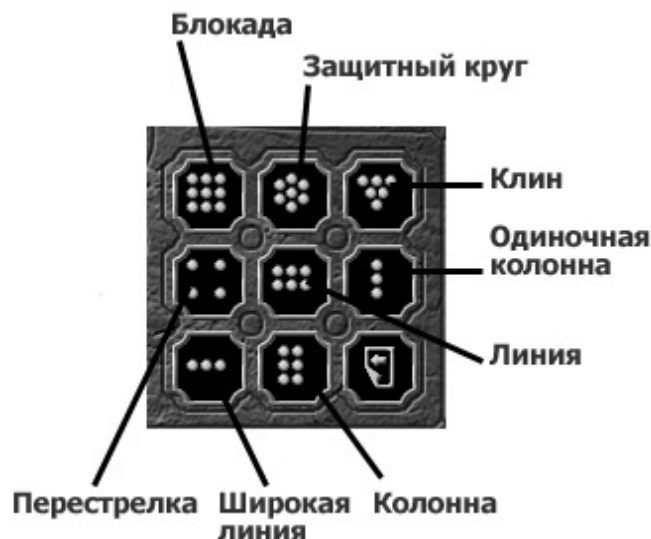
Строительство стены или башни

Он аналогичен строительству здания, но в панели управления вы выбираете кнопку «Строить башни и стены». Когда вы постройте башню, вы сможете размещать воинов внутри нее. Воины в здании не используют свои индивидуальные навыки атаки, а улучшают боевые свойства башни. Чтобы разместить воинов в башне, просто выберите нужных воинов и щелкните с помощью правой кнопки мыши по башне. Указатель изменит внешний вид на символ руки, а воины исчезнут в башне. В одну башню можно поместить всего четыре наземных воина малого или среднего размера, их действие описывается в разделе «Общее управление: вывод» на странице 21.

Чтобы остановить строительство или отменить выбор своего строителя, просто выберите строящееся здание и нажмите «Стоп», или «Выбрать строителя» в панели управления (смотрите «Панель управления» на странице 20). Если вы останавливаете строительство, здание, в конце концов, разрушится. Выбор строителя не останавливает строительство, и оно используется для того, чтобы указать очередность приказов (точек пути), куда идти строителю, когда постройка будет завершена.

Управление войсками: построение

Существует восемь различных способов, из которых вы можете выбирать, чтобы организовать своих воинов на поле боя. Построение по умолчанию называется «Толпа». Если у вас выбрано два или более воинов, активируется кнопка «Построение». Нажатие этой кнопки выводит существующие построения, из которых вы можете выбирать. Воин в построении начинает бой в размещении, указанном на кнопке, причем стрелки держатся сзади, а воины ближнего боя защищают передовую позицию.



Ваши воины автоматически перестраиваются в построении в направлении движения.

Другими словами, если они движутся на запад, острее построения «Клин» будет направлено на запад. Это может закончиться тем, что, когда они достигнут своей цели, они будут в неверном расположении, например, стрелки будут на краю, вместо того, чтобы находиться сзади, поэтому используйте кнопки «Повернуть», чтобы изменить ориентацию построения по часовой или против часовой стрелки и решить эту проблему.

Управление зданиями: покупка воинов и навыков

Кроме производства воинов и исследования навыков, эта кнопка также управляет улучшением зданий. Когда нажата эта кнопка, появляется окно с изображением всех воинов, которых вы можете создать, навыков, которые вы можете исследовать, и доступных улучшений для самого здания.

- Если изображение появилось в цвете и с указанием цены, вы можете немедленно создавать, исследовать или улучшать.
- Если оно появилось в сером цвете с указанием цены, то у вас недостаточно ресурсов, чтобы немедленно создавать, исследовать или улучшать.
- Если оно появилось в сером цвете без указания цены, вы не отвечаете каким-либо требованиям, чтобы создавать, исследовать или улучшать.

Создание воина

Щелкните по изображению доступного воина, чтобы начать его создание, и наблюдайте за процессом по счетчику процентов в области изображения здания. После завершения созданный воин появится около здания и отправится к точке сбора, если она указана.

Чтобы создать нескольких воинов, щелкните по изображению любого доступного воина несколько раз, или сделайте то же самое с комбинацией нескольких воинов. В области изображения здания появится очередь, вместе со счетчиком процентов создания. В очереди графическим образом демонстрируются только первые шесть производимых воинов, а в конце очереди есть счетчик для дополнительных воинов. Кроме того, вы можете выделить любого из доступных воинов и нажать кнопку «Постоянное создание» в области изображения здания, чтобы эти воины создавались постоянно.

Стоимость воина сразу же вычитается из ваших ресурсов после начала создания воина. Чтобы убрать воина из очереди, щелкните по нему в очереди. Чтобы остановить создание, нажмите «Стоп» в панели управления.

Изучение навыка

У большинства зданий есть навыки, доступные для улучшения воинов, наращивания

способностей героев или для улучшения самого здания. Навыки, доступные в зданиях, зависят от вашей расы. Полный список доступных навыков смотрите на странице 31.

Выберите доступный навык, чтобы начать его изучение, и наблюдайте за процессом по счетчику процентов в области изображения здания. Когда исследование будет завершено, вас предупредит об этом системное сообщение. Если навык должен усовершенствовать или улучшать определенный тип воинов, исследование повлияет на всех существующих в данный момент воинов этого типа, так же, как и на любого нового воина, который будет создан после этого. Улучшения пунктов опыта действует только на воинов, произведенных после того, как улучшение будет исследовано.

Улучшение зданий

Выберите изображение улучшения. На нем есть число в круге, показывающее уровень, а само улучшение становится доступным, когда есть нужное количество ресурсов и выполнены другие требования. Вы можете проверить процесс улучшения по счетчику процентов в области изображения здания. Системное сообщение предупредит вас об успешном улучшении.

Управление зданиями: установить точку выхода

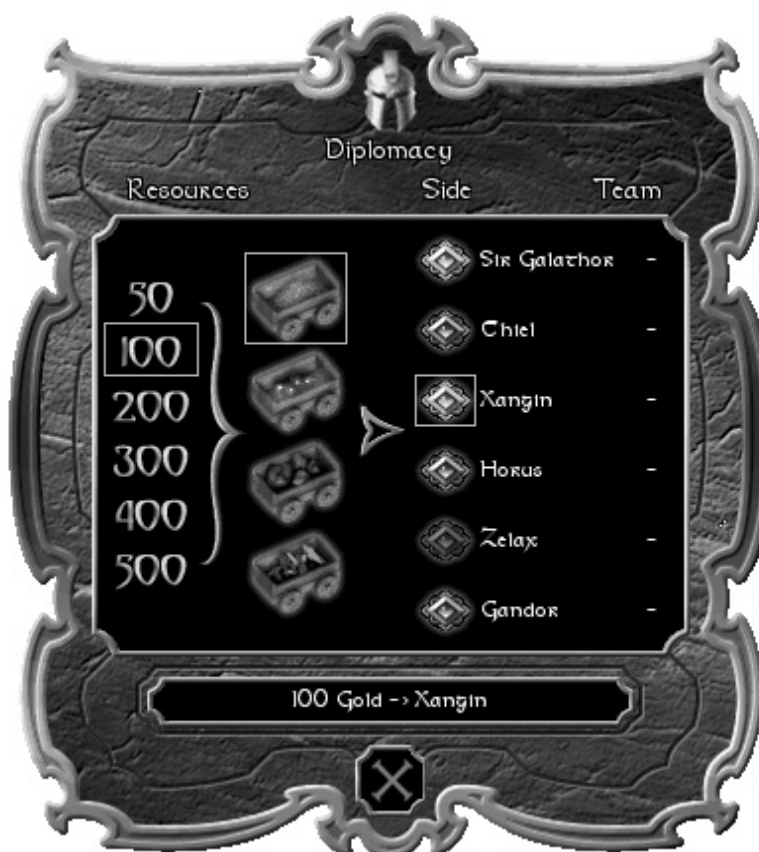
Чтобы установить точку выхода (точку, в которой будут собираться созданные вами воины), выберите создающее здание, затем с помощью правой кнопки мыши щелкните там, где вы хотите, чтобы воины появлялись на карте. Кроме того, вы можете нажать «Точка выхода» в панели управления, затем щелкнуть по какому-либо месту на карте. Чтобы изменить точку выхода, просто установите новую.

Чтобы увидеть точку выхода здания, выберите здание и прижмите **SHIFT** или **ALT**. Появится штрих-линия, заканчивающаяся маркером точки выхода.

Управление зданиями: отремонтировать

Чтобы отремонтировать поврежденное здание, выберите его и нажмите «Ремонт» в панели управления. Здесь есть две возможности – быстрый или медленный ремонт. На быстрый ремонт тратится в два раза больше ресурсов, но он в два раза быстрее медленного ремонта. Выберите один из них, чтобы отремонтировать свое здание, и наблюдайте за процессом по счетчику процентов в области изображения здания.

Окно дипломатии



Дипломатия используется для торговли ресурсами между игроками. Она главным образом предназначена для сетевых игр, когда вы хотите дать ресурсы своему союзнику. Экран “Дипломатия”, который можно открыть нажатием на «Дипломатию» (синий камень) в панели управления, позволяет вам отсылать ресурсы другим игрокам. Союзы должны быть установлены на экране “Выбора сторон” до начала игры в сценарии; они не могут быть сформированы в самом сценарии. За более подробной информацией о том, как заключать союзы обращайтесь к разделу “Схватка” на странице 8.

Меню игры

Чтобы вызвать меню игры «Варлорды: Боевой клич II», щелкните по красному самоцвету в панели управления. Появится диалог со следующими опциями:

Загрузить игру: Выберите этот пункт, чтобы вызвать имя и изображение сохраненной игры, и нажмите «Загрузить игру», если вы хотите загрузить ее. Эта опция недоступна в сетевых играх.

Сохранить игру: Выберите этот пункт, чтобы сохранить текущую игру. Другой способ сохранить игру – это нажать ALT-S. Эта опция недоступна в сетевых играх. В одиночных играх для каждого героя доступна всего одна сохраненная игра, и эта сохраненная игра удаляется в конце битвы. Это условие устраняет путаницу, которая может произойти, если у героя будет несколько вариаций в нескольких сохраненных играх.

Приостановить игру: Выберите этот пункт, чтобы приостановить игру. Появится сообщение. Чтобы возобновить игру, нажмите «Приостановить игру» снова. Другой способ приостановить игру – нажать клавишу **F12**. Эта опция недоступна в сетевых играх.

Опции: Выберите этот пункт, чтобы изменить громкость звуковых эффектов и музыки, скорость прокрутки, гамма-коррекцию и «всплывающую» помощь таким образом, чтобы они отвечали вашим предпочтениям. Полный список доступных опций смотрите в разделе «Установочные опции» на странице 15.

Условия победы: Выберите этот пункт, чтобы просмотреть условия победы этого сценария. «Условия победы» описаны на странице 11. Условия победы могут быть просмотрены во время игры после нажатия **ALT-V**

Сдаться: Сдаться в этом сценарии без сохранения и вернуться в главное меню.

Выход: Закончить игру без сохранения и полностью выйти из игры «Варлорды: Боевой клич II»

Экраны результатов и экран свиты



В конце сценария, в случае ли победы, поражения и капитуляции, появляются «Экраны результатов». В нижней левой части экрана победы или поражения находится знак бумаги и увеличительного стекла, который переносит вас на экраны «Результатов боя». На них вам демонстрируется информация о вашем герое и вашем противнике(ах) в четырех категориях, герой, ресурсы, воины и здания.

Когда вы закончите просматривать результаты, щелкните по знаку руки, чтобы продолжить игру. После того, как вы покидаете «Экран результатов», обычно появляется «Экран свиты». Здесь вы можете добавить к своей свите воинов высокого уровня, союзников, которых вы приобрели во время игры, и иногда других произвольных воинов, привлеченных под ваше знамя вашими героическими деяниями. Подробную информацию об этом экране смотрите в разделе «Свита», начинающемся на странице 33.

ВОИНЫ

Ваши воины – это основа ваших сил. Это ваши пехотинцы и, если вы будете тщательно о них заботиться, они могут стать вашими лидерами. У каждой расы есть различные типы воинов, которых она может производить или с которыми может состоять в союзе. Подробную информацию смотрите в разделе «Бестиарий», начинающемся на странице 54.

Создание воинов

Чтобы создать воина, выберите здание, в котором могут создаваться воины, и нажмите «Купить воинов и навыки» в панели управления. Щелкните по изображению доступного воина, чтобы начать его создание (более подробную информацию смотрите на странице 24). Когда счетчик процентов достигнет 100%, воин появится около здания и отправится к точке выхода, если она была указана (более подробную информацию о точках выхода смотрите на странице 25).

Лимит армии

Существует лимит на количество воинов, которое может быть у вас в игре. Лимит выводится в верхнем левом углу игрового экрана и подсчитывается следующим образом:

- Пять воинов на каждый уровень замка от уровня один по уровень четыре.
- Десять воинов для замка пятого уровня.
- Два дополнительных воина на большинство других зданий, которыми вы владеет (без учета стен и зданий с ресурсами).
- Дополнительное количество воинов, равное половине навыка командования вашего героя (с округлением в меньшую сторону).

Например, если вы владеете дворцом третьего уровня, четырьмя другими зданиями, одной золотой шахтой, и у вас есть герой с навыком командования 11, то лимит вашей армии равен 28.

Запомните, что, если вы владеете несколькими замками, лимит армии вычисляется только по одному замку – тому, у которого самый высокий уровень.

Вы в любой момент можете уничтожить своих воинов или здания, выбрав их и нажав **CTRL-D**. Вы можете захотеть сделать это, если вы превысили свой лимит армии из-за слишком большого количества строителей, а вам вместо этого нужно создать лучше сражающихся воинов. Если вы уничтожаете воинов или здания, вам не будут возвращены никакие ресурсы, за исключением случая, в котором вы уничтожаете шахту, при этом вам будут добавлены ресурсы соответствующего типа, как если бы вы разграбили вражескую шахту.

Воины и медали

Все воины, за исключением героев и титанов, получают пункты опыта при прохождении сценария за уничтожение вражеских воинов или зданий. Как рассчитываются пункты

опыта, указано ниже, и когда они достигают определенного количества, вручается медаль, представляющая набранный уровень. Каждая медаль, которую получает воин, улучшает его способность к атаке, скорость в бою, навык строительства и / или дает какие-либо другие выгоды. Подробную информацию об уровнях смотрите в разделе “Уровни героя и воинов ” в документации “Battlecry II Appendix.chm”, размещенной на диске «Варлорды: Боевой клич II»

- 1 пункт за каждого убитого вражеского воина.
- 3 пункта за каждое уничтоженное вражеское здание.
- 1 дополнительный пункт за каждое уничтоженное вражеское здание, которое могло стрелять.
- 5 пунктов, или количество пунктов, равное уровню вражеского героя, если его уровень был выше пятого, за каждого убитого вражеского героя.

Особое примечание: У духов и теней есть навык «Выпивание маны». Он позволяет им красть ПО у любого воина, которых они убивают, включая героев. Поэтому, если они убивают вражеского воина с 14ПО, они получают 14ПО+1ПО за убийство воина.

Когда воин достигает третьего уровня, то, если он доживет до конца сценария, можно будет включить его в свиту вашего героя. Особых воинов, таких, как генералы и союзники, можно включить в свиту героя, какой бы уровень опыта у них ни был.

Генералы и союзники

Генералы – это еще одни могучие воины, похожие на героев (но обычно слабее их). У них есть радиус командования и способность захватывать здания. Они отличаются тем, что не могут творить заклинания, переносить вещи и получать задания. Генералов можно создавать, когда вы получаете замок 5 уровня, или же они могут предложить присоединиться к вам после того, как ваш герой выполнит задание. Они могут быть включены в вашу свиту и могут участвовать в других сценариях. Генералы не обязательно должны быть той же расы, что и ваш герой, или той же расы, за которую вы играете, но обычно так и происходит. Подробную информацию о генералах можно найти в разделе “Бестиарий ”, начинающемся на странице 54.

Союзники – очень сильные воины, которые предлагают присоединиться к вам в награду за выполнение задания, или в результате заклинания призыва. Кроме того, союзников можно создавать, как и обычных воинов, в любом из четырех храмов, который может появиться в сценарии. Вместе с вашей свитой они могут перейти в другие сценарии. Подробную информацию о союзниках можно найти в разделе “Бестиарий ”, начинающемся на странице 54.

Титаны

Титаны – это одни из самых могучих воинов в игре, они уступают только героям самых высоких уровней. Они сеют хаос и разрушение, где бы ни прошли. Их можно создавать только на последнем этапе битвы, после того, как у вас будет замок 5 уровня и много ресурсов. За одну игру любая раса может построить всего одного титана, и для того, чтобы создать его, требуется около пятнадцати минут, но дело стоит того, чтобы подождать. Подробную информацию о том, в каких зданиях они создаются, можно найти в разделе “Зависимости рас ”, начинающемся на странице 42.

Смерть титана – это событие, близкое к катаклизму, оно порождает бури из льда или огня, которые наносят урон всем воинам, друзья ли это или враги, которым не повезло оказаться достаточно близко к умирающему титану.

Если вы не можете ждать производства титана, играйте в схватку или сетевую карту с условием победы «Битва титанов» (см. страницу 12), и вы начнете сценарий со своим

титаном. Вы можете немедленно начать войну, но будьте осторожны, так как вы не сможете сотворить другого титана в этом сценарии.

Титаны всех рас:

Люди: Сириан, страница 71

Нежить: Лорд Смерти, страница 69

Гномы: Король Калид, страница 70

Варвары: Темпест, страница 71

Минотавры: Череп Сартека, страница 71

Орки: Горнак Пожиратель Эльфов, страница 70

Высшие эльфы: Король Лунарион, страница 71

Лесные эльфы: Железная Кора, страница 70

Темные эльфы: Каргот, страница 70

Обреченные: Лесной Хозяин, страница 69

Демоны: Балора, страница 69

Темные гномы: Гронд, страница 70

Исследование навыков

У большинства зданий есть навыки, доступные для улучшения воинов. Навыки, присущие зданиям, зависят от вашей расы. Полный список доступных навыков смотрите на странице 31.

Чтобы исследовать навык, выберите здание и нажмите «Купить воинов и навыки» в панели управления. Щелкните по изображению доступного навыка, чтобы начать исследовать его (более подробную информацию смотрите на странице 31). Когда исследование будет завершено, вас предупредит об этом системное сообщение. Если навык улучшает или усовершенствует определенный тип воинов, исследование повлияет на всех существующих воинов этого типа, как и на новых воинов, которые будут созданы.

ГЕРОИ

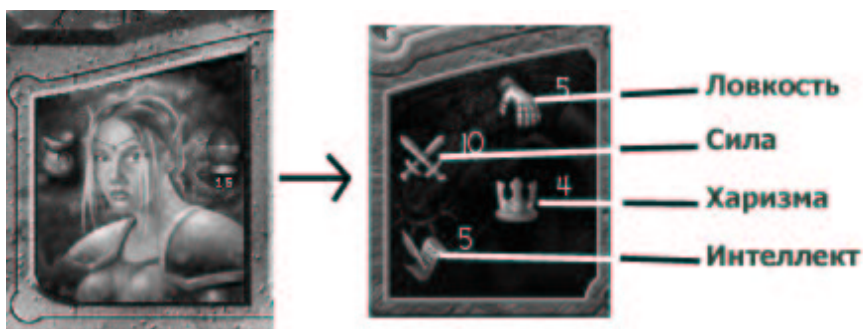
Герои – это очень мощные воины, которые могут переносить вещи, захватывать здания, творить заклинания и выполнять задания. Героев нельзя создавать как обычных воинов, и они не предлагают присоединиться к вам во время игры. Герои не обязательно должны быть той же расы, что и воины, которых они возглавляют в битве, но герои получают бонусы, если они той же расы. Более подробную информацию о бонусах и штрафах смотрите в разделе “Герой-Бонусы расы” в документации “Battlecry II Appendix.chm”, которая находится на вашем диске «Варлорды: Боевой клич II».

Герой не может быть полностью убит. То есть он может быть смертельно ранен в одном сценарии, но он всегда полностью излечивается к следующей битве (если это не **железный** герой, в этом случае, если он умирает, то умирает полностью).

Показатели и навыки

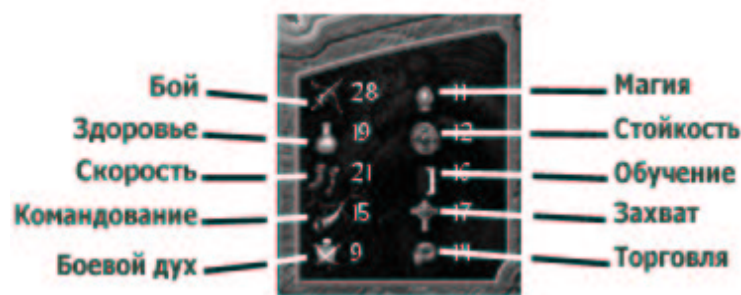
У героя есть четыре показателя: сила, интеллект, ловкость и харизма. Эти статистики используются для вычисления десяти навыков героя. Изначально эти показатели и навыки определяются расой героя и не могут быть изменены. Чтобы просмотреть показатели героя во время игры, щелкните с помощью правой кнопки мыши по портрету героя в нижней панели управления. Чтобы просмотреть навыки героя, дважды щелкните с помощью правой кнопки по портрету героя.

Когда герой достигает 2 и 3 уровней, показатели и навыки увеличиваются в зависимости от того, какой род деятельности и специальность выбраны. На уровне 4 и выше герой может выбирать, на увеличение какого из этих показателей и навыков тратить свои пункты способностей. Например, Хорус-человек достигает 2 уровня и решает быть воином. Его сила увеличивается на 1, с 5 до 6. Когда он достигает 3 уровня, он решает стать рейнджером, и его интеллект увеличивается на 1, также с 5 до 6. Показатели героев по расам смотрите во вложенном листе игры «Варлорды: Боевой клич II».



Показатели

- | | | |
|-------------|------|--|
| • Сила | (СЛ) | - Физическая удаль и здоровье. |
| • Интеллект | (ИН) | - Знания и способность изучать магию. |
| • Ловкость | (ЛВ) | - Скорость и проворство. |
| • Харизма | (ХР) | - Индивидуальность и навыки руководства. |

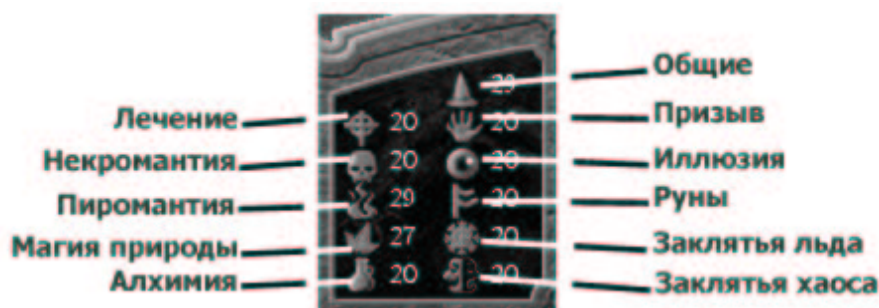


Навыки

- | | | |
|--|---------|---|
| • Бой | (СЛ+СЛ) | - Навык ближнего боя. |
| • Здоровье | (СЛ+ЛВ) | - Пункты жизни и их восстановление. |
| • Скорость | (ЛВ+ЛВ) | - Скорость движения. |
| • Командование | (ИН+ХР) | - Число воинов и радиус командования. |
| • Боевой дух | (ЛВ+ХР) | - Увеличение силы и скорости воинов. |
| • (ИН+ЛВ)- Стойкость к психологическому воздействию. Магия | (ИН+ИН) | • - Сотворение заклинаний и мана. Стойкость |
| • Тренировка | (СЛ+ИН) | - Изучение, тренировка других. |
| • Захват | (СЛ+ХР) | - Захват зданий. |
| • Торговля | (ХР+ХР) | - Скидки при покупке. |

Навык заклинания

Если герой является заклинателем (как правило, это только волшебник или жрец), то у него есть навык заклинания в одной или более из одиннадцати школ магии. Чтобы увидеть навыки заклинания героя во время игры, трижды щелкните с помощью правой кнопки мыши по портрету героя в нижней панели управления. Более подробную информацию о школах магии смотрите в разделе “Заклинания” на странице 40.



Герои и уровни

В конце каждого сценария герои награждаются пунктами опыта, будь это кампания, схватка или сетевая игра, что позволяет им накапливать уровни. Герои не обязательно должны побеждать в сценарии, чтобы получить пункты опыта, но число пунктов будет больше, если была одержана победа. Кроме того, герои получают больше пунктов опыта, если они выжили в битве, играли на картах больших размеров, играли с включенными спрятанными картами, сражались с несколькими врагами или более сильными противниками.

Герои не получают медали, как другие войны, но, когда они получают уровень, то награждаются пунктами способностей. Подробную информацию о количестве необходимых пунктов опыта и количестве получаемых пунктов способностей смотрите в разделе “Уровни героя и воинов ” в документации “Battlecry II Appendix.chm” на диске «Варлорды: Боевой клич II» и на вложенной карточке.

Когда герои достигают 2 уровня, они могут выбирать один из четырех родов деятельности. Когда они достигают 3 уровня, они могут выбирать одну из двенадцати различных специальностей. Подробности приведены в следующей таблице:

Род деятельности	Специальность
Воин	Варвар, рыцарь смерти, боец, рейнджер
Волшебник	Алхимик, архимаг, ледяной маг, иллюзионист, некромант, пиромант, вызывающий
Вор	Наемный убийца, бард, купец, вор
Жрец	Друид, целитель, паладин, владыка рун, шаман

Когда герои достигают 4 уровня, они начинают набирать пункты способностей. Они могут выбирать, тратить ли свои пункты способностей на особые способности, показатели, навыки или на заклинания. Доступные особые способности зависят от расы и специальности героя, и перечислены на вложенной карточке игры «Варлорды: Боевой клич II».

Все оставшиеся не потраченными пункты способностей сохраняются, и могут быть потрачены в следующий раз, когда герой наберет уровень.

Радиус командования

Радиус командования – это область воздействия вокруг героев, которая дает бонусы союзным войнам. Действие некоторых заклинаний ограничено радиусом командования героя, то есть атакующие заклинания действуют только на вражеских воинов, находящихся в пределах этого радиуса. Реальный размер кольца можно увидеть на экране, нажав клавишу **R**. Размер радиуса командования зависит от навыка командования героя.

Свита

Ваша свита состоит из генералов, союзников и воинов высокого уровня, которые могут переходить в другие сценарии. Количество воинов, которых вы можете включить в свою свиту, зависит от навыка командования вашего героя. Точные пределы свиты смотрите в разделе “Командование” в документации “Battlecry II Appendix.chm” на диске «Варлорды: Боевой клич II». Если сценарий, в который вы играете, позволяет игрокам начинать с войнами (смотрите “Начальные пункты армии ” на странице 11), перед началом игры появляется один из вариантов “Экрана свиты”. На этом экране вы можете выбрать членов своей свиты и основных воинов своей расы, вместе с которыми начнете схватку.

По завершению сценария, после «Экрана результатов», всегда появляется «Экран свиты»,

при условии, что у вашего героя может быть свита, и что в живых осталось несколько воинов, чтобы заполнить места в свите. На «Экране свиты» вам предоставляется возможность включить в свою свиту одного или более воинов. В вашу свиту могут быть включены любые обычные воины, у которых есть две или более медалей, любые генералы, которых вы создали, или любые союзники, присоединившиеся к вам. Иногда союзники будут появляться случайным образом в конце схватки, привлеченные к вашему герою историями о его благородных или низменных деяниях. Доступные рекруты появляются на левой половине экрана, а воины, уже входящие в свиту, - на правой.



Чтобы добавить воина в свою свиту, щелкните с помощью левой кнопки мыши по его изображению, затем поместите воина над пустым квадратом в своей свите и щелкните с помощью левой кнопки мыши по нему. Если свободных квадратов нет, вы можете щелкнуть по воину в своей свите и заменить его новым.

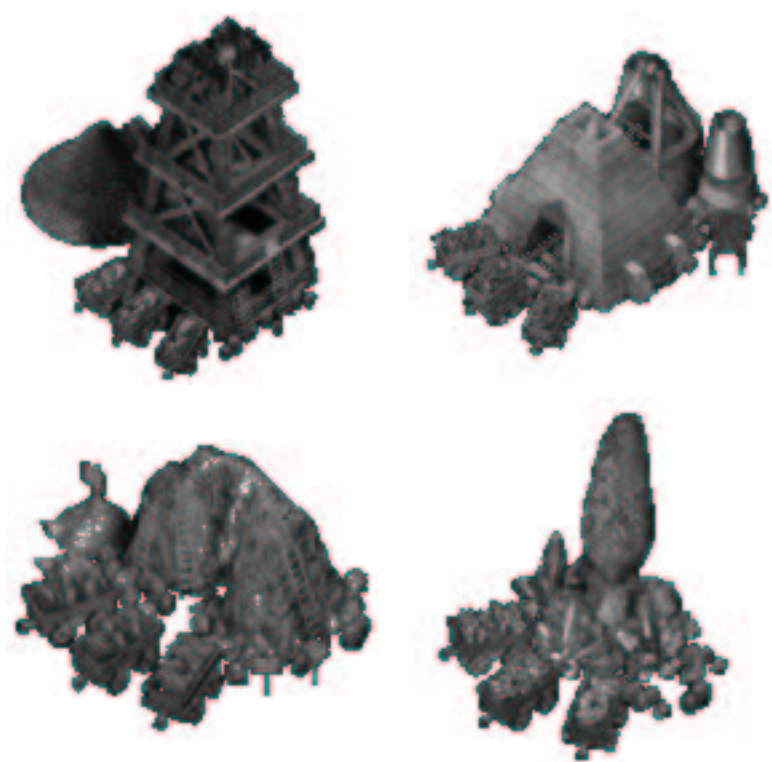
Все воины вашей свиты, которые были убиты в бою, помещаются на кладбище. Вы можете посетить кладбище на экране «Свита» с помощью кнопки «Кладбище». Самый сильный воин, который сражался в вашей свите, с гордостью демонстрируется на самом почетном месте.

Вы можете дать отдельному воину в своей свите определенное имя, просто щелкните с помощью левой кнопки мыши по его настоящему имени, а затем введите новое.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРЕ

Ресурсы

В игре есть четыре вида ресурсов: золото, металл, камень и кристаллы, которые необходимы для строительства и создания воинов. Эти ресурсы вырабатываются в зданиях ресурсов: в золотых шахтах, рудных шахтах, каменоломнях и кристаллических шахтах, которые можно найти в определенных местах на карте. Любая шахта может быть 1, 2 или 3 уровня. Чем выше уровень, тем больше в ней ресурсов, и тем быстрее они будут переходить к вам. Кроме того, ресурсы могут быть отданы вам в награду за выполнение задания.



Вы не можете строить здания ресурсов во время игры, их можно только захватывать. Сбор ресурсов происходит автоматически, если вы владеете зданием ресурса. Вам не нужно отправлять воинов, чтобы собирать ресурсы, но вы можете значительно ускорить свой сбор ресурсов, если поместите строителей в свои шахты. Кроме того, один раз вы можете значительно увеличить количество своих ресурсов, разрушив шахту или найдя телегу с ресурсами, описанную в разделе “Вещи” на странице 37.

Работа в шахтах

Вы можете увеличить продуктивность своих шахт, обеспечив их рабочими. За каждого строителя, которого вы помещаете в шахту, вы будете получать +1 этого ресурса каждые пять секунд. В каждую шахту можно отправить до восьми воинов, но годятся только определенные воины, описанные в разделе “Бестиарий” на странице 54.

Чтобы поместить строителя в шахту, выберите его и наведите указатель мыши на шахту. Внешний вид курсора изменится на знак руки; щелкните с помощью правой кнопки мыши по шахте, и строитель исчезнет в ней. В панели управления, слева от области изображения здания, находится счетчик рабочих. Когда рабочий помещен в шахту, его больше нельзя будет выбрать, и он будет уничтожен, если шахта окажется захваченной или разрушенной.

Накопление ресурсов

Чтобы построить некоторые из самых мощных зданий или воинов, и чтобы исследовать заклинания высокого уровня, вам потребуется значительное количество ресурсов. Ваши запасы ресурсов указываются в верхнем правом углу экрана игры, перечисление слева направо: запас золота, металла, камня и кристаллов. По мере того, как вы получаете ресурсы и тратите их, вы увидите, как эти числа увеличиваются и уменьшаются.

Максимальное количество ресурсов, которое вы можете накопить, равно 500 каждого ресурса плюс 500 на каждый уровень замка самого высокого уровня, который у вас есть. Например, если вы владеете замком четвертого уровня, вы можете накопить по 2,500 каждого из четырех ресурсов.

Защитные здания

Для обороны каждая раса может строить свои собственные башни, стены или бастионы. Чтобы построить их, нажмите кнопку «Строить башни и стены» в панели управления. Более подробную информацию смотрите на странице 23.

Стражи также являются защитными зданиями, но они не могут быть построены. Они призываются алхимиками или создателем карты в редакторе. Стражи – глиняные, каменные и железные - варьируются от самых слабых, до самых сильных и стреляют энергетическими стрелами.



Стена шипов и стена льда – это основные секции стен, которые могут быть призваны только с помощью магии.

Призываемые здания

На карте временно могут появляться всего два здания, если они призваны заклинанием. Черный портал призывается некромантами, чтобы помогать во многих заклинаниях некромантии, таких, как призыв нежити. Круг силы создается призывающими, чтобы помочь во многих их заклинаниях, таких, как призыв созданий.



Животные

На любой игровой карте могут находиться коровы, овцы, верблюды, гуси и пингвины. Хотя это всего лишь безвредные животные, от них есть польза. Например, катапульты могут метать коров, и тогда они наносят больший урон, чем обычными боеприпасами. Тролли могут швырять овец, также причиняя сильные разрушения. Кроме того, все воины минотавров едят животных, чтобы вылечить раны, часто с этой целью выращивая овец на фермах.

Вещи



Вещи можно найти в различных местах на карте, или же получить в качестве награды за выполнение задания. Предметы с ресурсами выглядят как телеги с золотом, металлом, камнем или кристаллами. Особые предметы появляются в сундуках с сокровищами.

Чтобы взять предмет с ресурсами, просто переместите своего героя по направлению к телеге и ресурсы автоматически добавятся в ваши общие запасы.

Чтобы поднять особую вещь, переместите своего героя к сундуку и экран снаряжения героя автоматически появится на экране. Название вещи вместе с эффектом, даваемым

при его использовании показывается в нижнем левом углу экрана снаряжения. Щелкните по вещи в сундуке и затем щелкните по любой подсвеченной зеленым области силуэта героя, чтобы одеть вещь или поместите ее в свой рюкзак. Обратите внимание, что в то время, как вы можете нести несколько одинаковых предметов, таких как два шлема или короны, ваш герой может носить только один из них. Ваш герой не получает выгод от предмета, пока последний не надет на него. Если герой убит, вы сохраняете все надетые предметы, но любые предметы, находившиеся в рюкзаке, теряются и появляются на карте в сундуках с сокровищами.

Здесь также присутствует восемь комплектов древних артефактов, которые будучи надеты, дают герою особую силу. Время от времени они могут быть найдены в сундуке с сокровищами на картах сражений или получены в качестве награды в дуэлях в кампании. В каждом комплекте три предмета и они легко определяются по золотым искоркам, которыми они окутаны.

Вы можете в любой момент просмотреть инвентарь героя, щелкнув по изображению мешка в левой части портрета героя, или нажав клавишу **I**. Вы можете закрыть инвентарь, нажав ту же клавишу.

Задания



Задания – это особые миссии, выполняемые героями, чтобы получить союзников или другие награды. Только герои могут получать задания в двух особых зданиях – мавзолее и святилище.



Чтобы получить задание, выберите своего героя и наведите указатель мыши на одно из особых зданий, дождавшись, пока он не изменит внешний вид на знак ключа. Щелкните с помощью правой кнопки мыши по зданию, и когда герой дойдет до него, автоматически появится экран диалога с заданием. У вас будет выбор, принять или отклонить задание. Если вы отклоняете это задание, примерно через пять минут вам станет доступно другое задание в этом здании.

Если вы принимаете это задание, на портрете вашего героя появится грааль (чаша). Как правило, у вас есть примерно пять минут (300 секунд), чтобы завершить задание и вернуться к тому же зданию, в котором вы получили задание, чтобы забрать награду. Точное время, оставшееся до завершения принятого задания, указывается, в секундах, в виде счетчика около грааля в центре портрета героя. Когда этот счетчик достигает нуля, задание заканчивается.

Если вы хотите проверить требования для задания, щелкните по граалю, или нажмите клавишу **9**.

Заклинания

В игре «Варлорды: Боевой клич II» у героев и у некоторых воинов есть способность творить заклинания. Книга заклинаний и способность изучать новые заклятия есть только у героев. Количество пунктов маны героя указывается в панели управления, под небольшой синей сферой, находящейся в правой части портрета героя. Щелчок с помощью правой кнопки мыши по этой сфере, щелчок по кнопке «Книга заклинаний» в панели управления или нажатие клавиши **S** вызывает книгу заклинаний.



Наведите указатель мыши на название заклинания, чтобы увидеть описание его действия в правой половине своей книги заклинаний. Чтобы сотворить заклинание, просто щелкните по его названию.

У каждого заклинания есть связанная с ним цена сотворения. Она вычитается из пунктов маны заклинателя каждый раз, когда он творит заклинание, неважно, было ли сотворение успешным или нет. Если у заклинателя недостаточно пунктов маны, заклинание не будет сотворено. С течением времени пункты маны восстанавливаются со скоростью, которая зависит от уровня навыка магии заклинателя. Заклинания, которые вы не можете сотворить из-за нехватки маны, в книге заклинаний обозначаются серым цветом.

Школы магии

Существует десять школ магии, которые могут быть изучены, в каждой из этих школ есть десять заклинаний. Это четыре заклинания 1 уровня, три заклинания 2 уровня, два 3 уровня и одно очень редкое заклинание 4 уровня. Заклинания должны изучаться в порядке возрастания уровней. Существуют также три общих заклинания, которые автоматически известны всем заклинателям. Большинство заклинателей специализируются в одной или двух школах.

Герой 1 уровня обычно не может творить заклятия. Когда герой достигает 2 уровня, и если он выбирает род деятельности волшебника или жреца, он автоматически изучает три общих заклинания. На уровне 3 герой выбирает специальность и автоматически изучает первое заклинание 1 уровня этой школы магии. Все остальные заклинания должны покупаться за пункты способностей, когда герой достигает 4 уровня и выше.

Подробное описание и стоимость всех заклинаний смотрите в документации “Battlecry II Spells.chm” на диске «Варлорды: Боевой клич II».

Школа магии	Описание
Общие	Самые основные заклинания защиты, атаки и приказа
Лечение	Лечение, воскрешение, защита от отравления/болезней.
Некромантия	Поднятие нежити, «высасывание» пунктов жизни.
Пиромантия	Заклинания огня – урон и защита.
Природа	Молния, призыв животных.
Алхимия	Создание вещей и зелий, строительство.
Призыв	Призыв существ из других миров, телепортация.
Иллюзия	Невидимость, изменение внешнего вида.
Руны	Заклинания камня и создание вещей.
Лед	Заклинания льда – урон и защита.
Хаос	Странные случайные эффекты, «высасывание» маны и здоровья.

Действие заклинаний и погода

Время от времени на ваших воинов могут отрицательно действовать другие воины. У погоды может быть положительное или отрицательное действие на способность боя ваших воинов.

Психологические действия, отравление и болезни

Эти эффекты могут быть причинены некоторыми воинами естественным путем или же могут быть наложены героем с помощью заклинания. Например, мертвый рыцарь накладывает хаос. Существует шесть эффектов, описанных ниже. Подробную

информацию об уязвимости и стойкости каждой расы к этим эффектам смотрите страницу 42.

Эффект	Действие на вражеских воинов	Время действия
Трепет	Скорость уменьшена наполовину и отсутствие способности дальнего боя	30 сек.
Страх	Наносит половину урона и -4 к скорости	45 сек.
Ужас	Воин убегает от врагов и -2 к скорости	15 сек.
Хаос	Не действуют положительные бонусы и броня уменьшена до нуля	30 сек.
Отравление	Пункты жизни уменьшены до одной восьмой от максимума	10 мин.
Болезнь	Нет восстановления пунктов жизни, бой и скорость уменьшены до единицы	10 мин.

Погодные условия

Изменения погодных условий действует на навык боя воинов. Таблица с бонусами и штрафами навыка боя, составленная для каждой расы при любом из четырех погодных условий, находится в документации "Battlecry II Appendix.chm" на диске «Барлорды: Боевой клич II». Например, после просмотра таблицы, если вы играете за людей, вам совершенно не захочется сражаться с нежитью в ненастную ночь!

По умолчанию погодные условия хорошие, а время суток - день. Заклинания, сотворенные героями, некоторыми воинами или определенными зданиями могут изменить эти условия. Действие заклинаний длится определенное время, затем погода снова меняется на хорошую, а время суток – на день. У вас могут быть произвольные погодные условия, если вы включите эту опцию с помощью кнопки «Дополнительные опции» на экране «Выбора расы», подробности смотрите на странице 10.

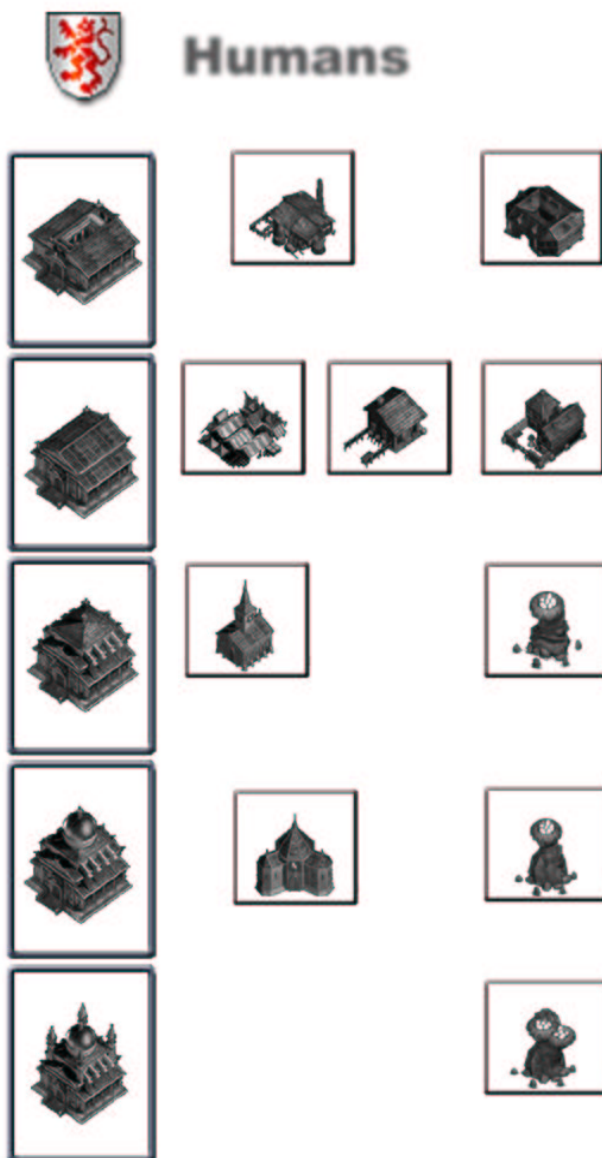
ЗАВИСИМОСТИ РАС

У каждой расы есть свои собственные силы и слабости, здания, которые они могут строить, и воины, которых они могут создавать. На следующих страницах даны общие описания каждой расы, подсказки для игры и диаграмма зависимости зданий, показывающая все здания, воинов и навыки конкретной расы. Подробное описание каждого воина смотрите в разделе “Бестиарий”, начинающемся на странице 54.

Люди

Люди – со всех сторон достойная раса. У них есть подбор хорошей пехоты, лучников и кавалерии, причем все эти рода войск довольно быстро становятся доступными в битве. Специфика расы людей состоит в том, что у них есть три типа генералов – красный маг, белый маг и черный маг. У этой расы нет особых слабостей, но также нет и выдающихся сильных сторон. Людям нужно много золота и металла для создания воинов, камня для зданий, но они не испытывают особой потребности в кристаллах.

Чтобы получить подсказки для игры за расу людей, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



Нежить

Нежить – это уникальная раса, которая не может создавать многих воинов в зданиях обычным способом. Большая часть их самых могучих воинов создается путем трансформирования более слабых воинов. Нежить медленно движается, у нее нет кавалерии, но она сильна, и на нее не действуют никакие психологические эффекты. Они очень устойчивы к большинству форм нападения, но уязвимы для крушащего оружия. Нежить в основном требует металл и кристаллы.

Чтобы получить подсказки для игры за расу нежити, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



Гномы

Гномы – крепкая и отважная раса, с большим количеством пунктов жизни. Они очень устойчивы к магии. Они медленные, у них нет кавалерии, но они очень хорошо строят. Защитные строения гномов – лучшие из всех, что есть, как и осадные орудия. Гномам нужно много золота и металла для создания воинов, и камня для зданий.

Чтобы получить подсказки для игры за расу гномов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



Варвары

Варвары - жестокая, но ограниченная раса воинов. У них небольшой выбор воинов, хотя те, что есть, быстро создаются и хорошо улучшаются. Их воины очень быстры, у них очень высокий навык боя, но очень плохие доспехи. Варварам нужен металл для создания воинов и камень для зданий.

Чтобы получить подсказки для игры за расу варваров, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



Минотавры

У минотавров самый маленький выбор воинов среди всех рас, но для этих воинов предлагается больше всего усовершенствований. Редко у каких еще воинов есть столько силы, мало кто еще может наносить такой урон, и у немногих есть столько пунктов жизни. Минотаврам нужен металл для создания воинов и камень для зданий.

Чтобы получить подсказки для игры за расу минотавров, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



Орки

У орков очень много видов воинов, половина из которых является разносчиками болезней и отравления. Они очень быстро создаются, и поэтому в начале игры довольно сильны. У орков не очень много улучшений. У них плохая защита от атак с воздуха. В основном оркам нужен камень и немного металла.

Чтобы получить подсказки для игры за расу орков, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



Высшие эльфы

Высшие эльфы – гордая и благородная раса. Они очень быстры, у них хорошие способности разведки и высокие боевые навыки, но пунктов жизни немного. Их кавалерия – одна из лучших в игре. Высшим эльфам нужен металл и кристаллы.

Чтобы получить подсказки для игры за расу высших эльфов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



Лесные эльфы

Лесные эльфы любят природу. Они очень быстры, у них хорошие способности к разведке, но пунктов жизни немного. Они очень слабы в ближнем бою, но их лучники – одни из лучших стрелков в игре. Лесным эльфам нужно золото и кристаллы.

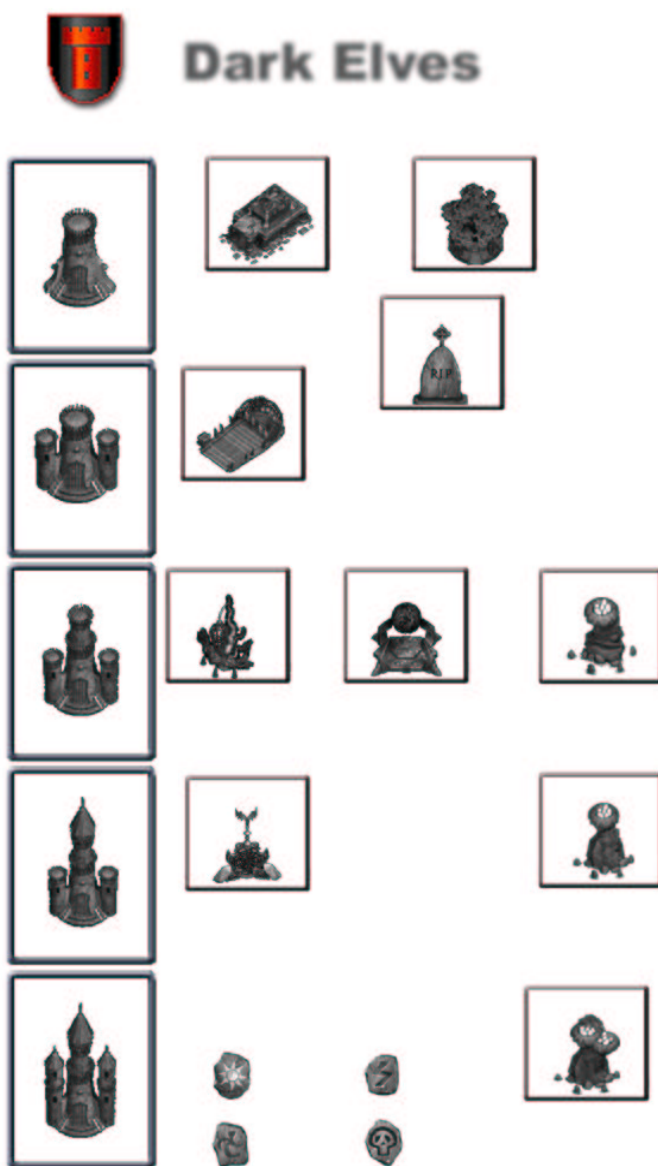
Чтобы получить подсказки для игры за расу лесных эльфов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



Темные эльфы

Темные эльфы – злая и порочная раса. Они очень быстры, у них хорошие способности к разведке и очень высокие боевые навыки, но пунктов жизни немного. У них очень могучие маги, у которых много улучшений. Темным эльфам нужен камень и кристаллы.

Чтобы получить подсказки для игры за расу темных эльфов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



Обреченные

Обреченные – это раса волшебных и лесных созданий. Они могут казаться маленькими и безобидными, но если их рассердить, то тогда они нападают в большом количестве и могут быть быстрыми, жестокими и смертоносными. Обреченным в основном нужны кристаллы.

Чтобы получить подсказки для игры за расу обреченных, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной “Battlecry II Appendix.chm”.



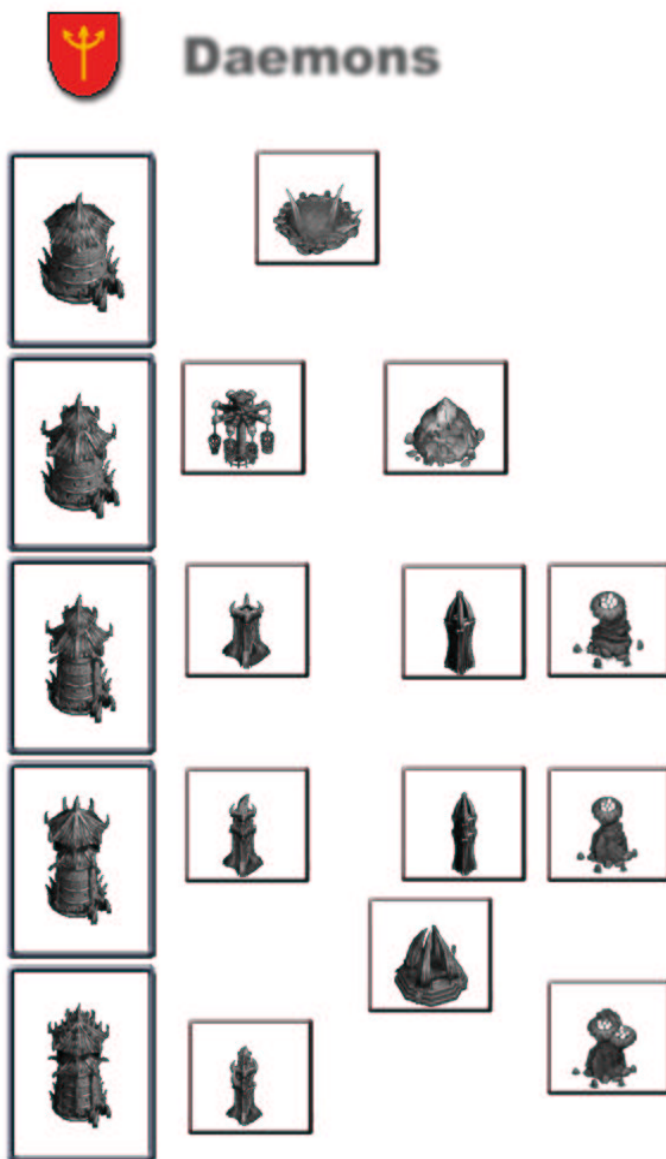
Fey



Демоны

Демоны - злая раса с множеством мощных летающих воинов. В начале игры они создаются медленно, но когда они приспособятся к обстановке, то у многих их воинов появляются мощные способности призыва. Они могут создавать орды воинов, призывая их и открывая порталы для меньших демонов, тратя на них только ману. Демонам нужны все четыре вида ресурсов.

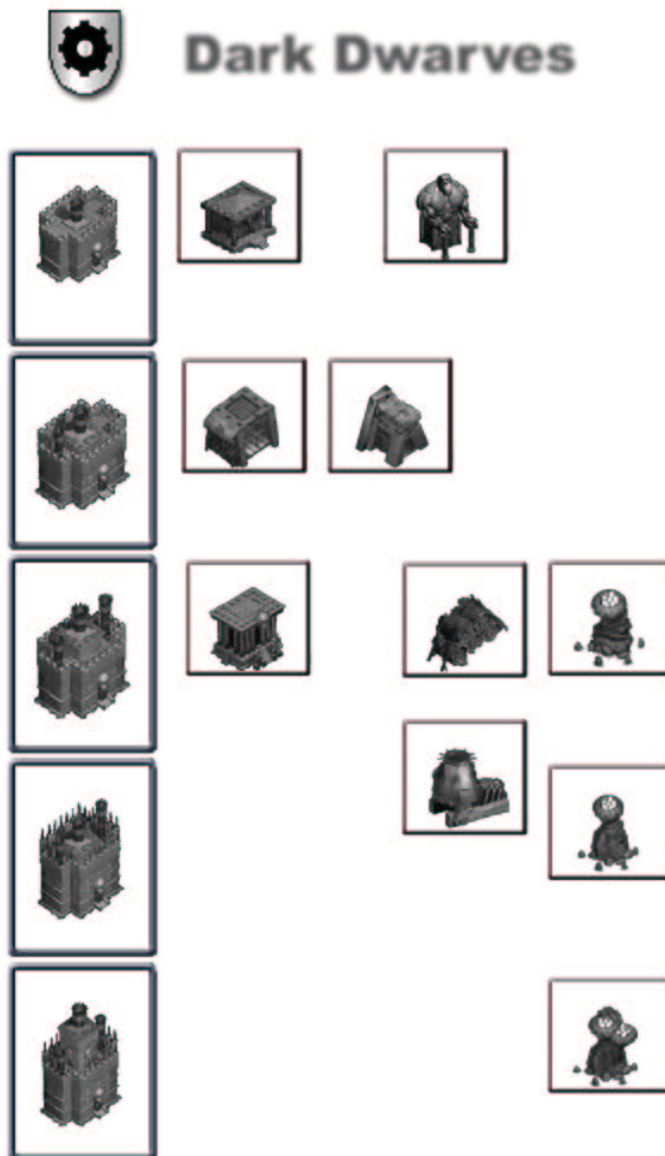
Чтобы получить подсказки для игры за расу демонов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



Темные гномы

Темные гномы были испорчены силами хаоса. Они слишком трусливы, чтобы самим участвовать в битве, и поэтому они строят больших големов и осадные орудия, чтобы вредить врагу издалека. Это раса механиков с сильной обороной. В основном темным гномам нужно золото.

Чтобы получить подсказки для игры за расу темных гномов, обратитесь к электронной документации на диске, озаглавленной "Battlecry II Appendix.chm".



БЕСТИАРИЙ

Приведенный ниже список содержит всех воинов игры «Варлорды: Боевой клич II». В нем указаны общие данные и особые способности, а чтобы получить более точные показатели всех воинов, просмотрите документацию “Battlecry II Units.chm” на диске «Варлорды: Боевой клич II». Чтобы получить информацию о том, в каком здании может быть создан конкретный воин, обратитесь к разделу “Зависимости рас”, начинающемуся на странице 42.

Архон 	Бой: Отлично Броня: Хорошо, отлично против огня и магии Атака: Огненная атака в ближнем бою по наземным и по воздушным воинам Особые свойства: Вызывает «Трепет». Наносит двойной урон всем воинам зла.	Скорость: Быстро
Баллиста 	Бой: Хорошо Броня: Хорошо, плохо против огня Атака: Крайне дальняя колотая атака только по наземным воинам Особые свойства: Наносит пробивающий урон.	Скорость: Очень медленно
Баньши 	Бой: Очень хорошо Броня: Очень хорошо Атака: Магическая атака очень малого радиуса действия по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Захват зданий. Одновременная атака нескольких врагов. Сотворение заклинания <i>Испуг</i> .	Скорость: Средне
Барвар 	Бой: Средне Броня: Средне Атака: Колотая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Копья наносят пробивающий урон.	Скорость: Средне
Василиск 	Бой: Средне Броня: Отлично Атака: Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным целям Особые свойства: Превращает вражеских воинов в 100 камней.	Скорость: Медленно

**Наемный
убийца**



Бой: Очень
хорошо

Броня: Хорошо

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Отравление, и 4%
шанс мгновенного убийства врагов.

Скорость: Очень
быстро

**Летучая
мышь,
гигантская**



Бой: Плохо

Броня: Средне

Атака: Колотая атака в ближнем бою
только по воздушным воинам

Особые свойства: Стоит всего ½ пункта
армии.

Скорость: Быстро

Таран



Бой: Хорошо

Броня: Хорошо, плохо против огня и
магии

Атака: Крушащая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Наносит учетверенный
урон зданиям.

Скорость: Очень
медленно

Черный маг



Бой: Очень
хорошо

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Магическая атака среднего
радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Захват зданий.
Сотворение заклинаний *Рука льда* и
Потеря маны. Получает 5 пунктов манны
за каждого убитого вражеского воина.

Скорость: Средне

**Черный
страж**



Бой: Отлично

Броня: Отлично

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Захват зданий.
Сотворение заклинания *Невидимость*.

Скорость: Быстро

**Костяная
катапульта**



Бой: Хорошо

Броня: Очень хорошо, плохо против
крушащих атак

Атака: Крушащая атака очень дальнего
радиуса только по наземным воинам

Особые свойства: Наносит
пространственный урон.

Скорость: Очень
медленно

**Бронзовый
голем**



Бой: Очень
хорошо

Скорость: Медленно

Броня: Отлично

Атака: Крушащая атака в ближнем бою
по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Захват зданий. Сбор
ресурсов из разрушенных зданий.

Катапульта



Бой: Хорошо

Скорость: Очень
медленно

Броня: Очень хорошо, плохо против огня и
магии

Атака: Крушащая атака очень дальнего
радиуса только по наземным войнам

Особые свойства: Наносит
пространственный урон. Может подбирать
и метать коров.

Демон



Бой: Очень
хорошо

Скорость: Быстро

Броня: Хорошо, отлично против огня и
магии

Атака: Рубящая атака в ближнем бою по
наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Хаос».
Наносит двойной урон всем войнам добра.
Призывает бесов. Может пожирать души,
чтобы восстанавливать ману.

**Темный
лучник**



Бой: Средне

Скорость: Быстро

Броня: Хорошо, отлично против магии

Атака: Колотая атака дальнего радиуса
по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Стреляет
отравленными стрелами.

**Темная
пехота**



Бой: Средне

Скорость: Средне

Броня: Хорошо, отлично против магии

Атака: Колотые атака в ближнем бою
только по наземным войнам

Особые свойства: Нет

**Темный
всадник**



Бой: Хорошо

Скорость: Быстро

Броня: Хорошо

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным войнам

Особые свойства: Нет

Проклятый рыцарь



Бой: Очень хорошо

Скорость: Медленно

Броня: Максимально

Атака: Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Нет

Дракон



Бой: Максимально

Скорость: Быстро

Броня: Отлично – но несколько уязвим для колотых атак

Атака: Огненная атака малого радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Наносит пространственный урон.

Драконий лич



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Огненная атака малого радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Наносит пространственный урон.

Драконий рыцарь



Бой: Очень хорошо

Скорость: Очень быстро

Броня: Очень хорошо, максимально против огня

Атака: Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Нет

Друид



Бой: Хорошо

Скорость: Быстро

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Сотворение заклинаний Молния и Свет/тьма.

Дриада



Бой: Очень хорошо

Скорость: Очень быстро

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Магическая атака ближнего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Захват зданий на 25% быстрее.

**Гномий
берсеркер**



Бой: Очень
хорошо

Скорость: Очень
медленно

Броня: Отлично, средне против огня

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Нет

**Гномий
арбалетчик**



Бой: Средне

Скорость: Медленно

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Колотая атака дальнего радиуса
по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Нет

**Гномья
пехота**



Бой: Средне

Скорость: Медленно

Броня: Хорошо, прекрасно против магии

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Наносит тройной урон
эльфам.

Лорд гномов



Бой: Отлично

Скорость: Медленно

Броня: Очень хорошо, отлично против
магии

Атака: Рубящая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Захват зданий.
Стойкость к стрелам. Наносит двойной
урон зданиям.

Гномий бегун



Бой: Плохо

Скорость: Хорошо

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Крушащая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Стойкость к стрелам.

**Гномий
кузнец**



Бой: Плохо

Скорость: Средне

Броня: Средне, отлично против магии

Атака: Крушащая атака в ближнем бою
только по наземным воинам

Особые свойства: Строительство зданий.
Если работает в шахте, то считается за 2
рабочих.

Орел**Бой:** Средне**Скорость:** Быстро**Броня:** Средне**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только против воздушных воинов**Особые свойства:** Строительство зданий.**Элементаль воздуха****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Крушающая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Страх».**Элементаль земли****Бой:** Отлично**Скорость:** Очень медленно**Броня:** Отлично**Атака:** Крушающая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Страх». Учетверенный урон зданиям.**Элементаль огня****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо, отлично против огня и магии**Атака:** Огненная атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Страх». Может поджигать вражеских воинов.**Элементаль воды****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Медленно**Броня:** Отлично, средне против огня и магии**Атака:** Магическая атака малого радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Страх».**Эльфийский охотник****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Колющая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Разблокирование возможно только в кампании.

Механик**Бой:** Плохо**Скорость:** Медленно**Броня:** Хорошо, отлично против магии**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Строительство зданий. При работе в шахтах считается за 2 рабочих. Сотворение *Силы земли***Око Ороса****Бой:** Не сражается**Скорость:** Максимально**Броня:** Отлично**Атака:** Нет**Особые свойства:** Экстра-дальняя дистанция видимости**Волшебный дракон****Бой:** Средне**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, очень хорошо против огня и магии**Атака:** Огненная атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Нет**Огненная летучая мышь****Бой:** Плохо**Скорость:** Быстро**Броня:** Средне, отлично против огня**Атака:** Огненная атака в ближнем бою только по воздушным войнам**Особые свойства:** Нет**Огненная бомба****Бой:** Средне**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Огненная атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Взрывается, когда нападает или подвергается нападению.**Огненная пушка****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Очень медленно**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Огненная атака очень дальнего радиуса только по наземным войнам**Особые свойства:** Нет

Лесной страж**Бой:** Плохо**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо**Атака:** Колющая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Нет**Гигант****Бой:** Отлично**Скорость:** Средне**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Захват зданий.

Вызывает «Страх». Наносит пространственный урон.

Страж полян**Бой:** Средне**Скорость:** Средне**Броня:** Средне, очень хорошо против магии**Атака:** Колющая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Нет**Гоблин****Бой:** Плохо**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, средне против огня и магии**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Болезнь».**Шаман гоблинов****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, отлично против магии**Атака:** Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Сотворение заклинаний Молния, берсеркер и Свет/тьма.**Комкомет****Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень медленно**Броня:** Очень хорошо, средне против огня**Атака:** Крушащая атака дальнего радиуса только по наземным воинам**Особые свойства:** Наносит пространственный урон. Есть шанс на выживание гоблинов.

Грифон**Бой:** Хорошо **Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Нет**Алебарщик****Бой:** Хорошо **Скорость:** Средне**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Разблокирование возможно только в кампании. Наносит тройной урон кавалерии.**Гарпия****Бой:** Средне **Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Отравление.
Сотворение заклинания *Потеря маны*.**Адская
скважина****Бой:** Хорошо **Скорость:** Медленно**Броня:** Отлично, средне против крушащей атаки**Атака:** Магическая атака очень дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Нет**Ледяной
страж****Бой:** Средне **Скорость:** Быстро**Броня:** Очень хорошо, отлично против огня и магии**Атака:** Колющая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Нет**Бес****Бой:** Хорошо **Скорость:** Быстро**Броня:** Плохо, отлично против огня и магии**Атака:** Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Нет

Рыцарь

Бой: Очень хорошо

Скорость: Очень быстро

Броня: Очень хорошо, средне против магии

Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам

Особые свойства: Нет

Лорд-рыцарь

Бой: Отлично

Скорость: Очень быстро

Броня: Отлично, средне против магии

Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам

Особые свойства: Каждый лорд-рыцарь добавляет +1 к навыку боевого духа героя.

Кобольд

Бой: Плохо

Скорость: Средне

Броня: Средне, очень хорошо против крушащей атаки

Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам

Особые свойства: Отравляет. Строительство зданий. Может работать в шахтах.

Снайпер-кобольд

Бой: Средне

Скорость: Средне

Броня: Средне, очень хорошо против крушащей атаки

Атака: Колющая атака очень дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Разблокирование возможно только в кампании.

Лич

Бой: Очень хорошо

Скорость: Средне

Броня: Очень хорошо, средне против крушащей атаки

Атака: Огненная атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Нет

Громовой ястреб

Бой: Средне

Скорость: Быстро

Броня: Средне, хорошо против магии

Атака: Магическая атака ближнего радиуса только по наземным воинам

Особые свойства: Нет

Длинный лук**Бой:** Средне**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Колющая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Нет**Наемник****Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Нет**Минотавр****Бой:** Хорошо**Скорость:** Средне**Броня:** Средне**Атака:** Крушающая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Может быть улучшен до стреляющего воина. Ест животным, чтобы лечиться и исцеляться.**Король минотавров****Бой:** Отлично**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, отлично против магии**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Вызывает «Страх». Захват зданий. Игнорирует вражескую броню. Ест животным, чтобы лечиться и исцеляться.**Шаман минотавров****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, отлично против огня и магии**Атака:** Огненная атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Сотворение заклинаний *Берсеркер*, *Столп огня* и *Кольцо огня*. Ест животных, чтобы лечиться и исцеляться.**Лунный страж****Бой:** Отлично**Скорость:** Быстро**Броня:** Очень хорошо, средне против огня**Атака:** Колющая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Захват зданий. Может выстреливать несколько стрел.

Мистик**Бой:** Хорошо**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо**Атака:** Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Сотворение заклинаний *Белая опека* и *Кольцо льда*.**Кошмар****Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Очень хорошо, отлично против огня и магии**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Нет**Дубовик****Бой:** Плохо**Скорость:** Медленно**Броня:** Средне, отлично против колющей и магической атак**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только против наземных воинов**Особые свойства:** Строительство здания. Может работать в шахтах.**Людоед****Бой:** Хорошо**Скорость:** Средне**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Нет**Орк****Бой:** Средне**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Нет**Крестьянин****Бой:** Плохо**Скорость:** Средне**Броня:** Средне**Атака:** Колющая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Строительство зданий. Может работать в шахтах. Стоит всего ¼ пункта армии.**Пегас****Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Нет

Феникс**Бой:** Средне**Скорость:** Быстро**Броня:** Средне, отлично против огня**Атака:** Огненная атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Захват зданий.**Пикинер****Бой:** Средне**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо**Атака:** Колющая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Наносит тройной урон кавалерии.**Фея****Бой:** Средне**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Средне, отлично против магии**Атака:** Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным войнам**Особые свойства:** Нет**Квазит****Бой:** Плохо**Скорость:** Быстро**Броня:** Хорошо, очень хорошо против огня и магии**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Строительство зданий. Может работать в шахтах. Отравляет.**Королева пауков****Бой:** Средне**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Хорошо, средне против крушащей и огненной атак**Атака:** Колющая атака только по наземным войнам**Особые свойства:** Может откладывать яйца в побежденных врагов, чтобы разводить пауков.**Грабитель****Бой:** Отлично**Скорость:** Быстро**Броня:** Средне, хорошо против магии**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным войнам**Особые свойства:** Захват зданий. Наносит тройной урон большим войнам.

Красный маг

Бой: Очень хорошо

Скорость: Средне

Броня: Средне, отлично против магии и огня

Атака: Огненная атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Захват зданий.
Сотворение заклинаний ****Кольцо огня**** и ****Стойкость к огню****.

Всадник

Бой: Хорошо

Скорость: Очень быстро

Броня: Средне, хорошо против рубящей и магической атак

Атака: Колющая атака в ближнем бою только по наземным войнам

Особые свойства: Нет

Владыка рун

Бой: Очень хорошо

Скорость: Очень медленно

Броня: Хорошо, отлично против магии и огня

Атака: Огненная атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Сотворение заклинаний **Зов камня** и **Камни судьбы**.

Саламандра

Бой: Очень хорошо

Скорость: Средне

Броня: Хорошо, отлично против огня

Атака: Огненная атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Может поджигать воинов. Одной атакой поражает несколько воинов.

Скорпион

Бой: Очень хорошо

Скорость: Медленно

Броня: Очень хорошо

Атака: Колющая атака очень дальнего радиуса только по наземным войнам

Особые свойства: Может выпускать несколько стрел.

Тень

Бой: Очень хорошо

Скорость: Средне

Броня: Очень хорошо

Атака: Магическая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Враг теряет ПО. Ночью получает +5 к навыку боя.

Скелет 	Бой: Плохо Броня: Хорошо, плохо против крушащей атаки, отлично против колющей атаки Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Стойкость к обычным стрелам. Может превращаться в существо или в дух.	Скорость: Средне
Костяная кавалерия 	Бой: Хорошо Броня: Очень хорошо, плохо крушащей атаки Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Разблокирование возможно только в кампании. Стойкость к обычным стрелам.	Скорость: Быстро
Мертвый рыцарь 	Бой: Хорошо Броня: Отлично Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Вызывает «Хаос». Может превращаться в проклятого рыцаря.	Скорость: Медленно
Чародей 	Бой: Очень хорошо Броня: Средне, очень хорошо против магии и огня Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Сотворение заклинаний <i>Призыв зомби</i> , <i>Темный шторм</i> и <i>Столп огня</i> .	Скорость: Быстро
Паук 	Бой: Плохо Броня: Средне Атака: Колющая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Отравление.	Скорость: Быстро
Спригган 	Бой: Плохо Броня: Хорошо Атака: Колющая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Нет	Скорость: Быстро

Спрайт 	Бой: Плохо Скорость: Быстро Броня: Средне, очень хорошо против магии Атака: Колющая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Нет
--	--

Сквайр 	Бой: Средне Скорость: Быстро Броня: Средне, хорошо против магии и огня Атака: Колющая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Нет
--	--

Каменный голем 	Бой: Средне Скорость: Очень медленно Броня: Отлично, средне против крушащей атаки Атака: Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Нет
--	---

Суккуб 	Бой: Хорошо Скорость: Средне Броня: Очень хорошо Атака: Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Оставляет души для сбора маны.
---	--

Призывающий 	Бой: Очень хорошо Скорость: Быстро Броня: Очень хорошо, отлично против магии и огня Атака: Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Захват зданий. Сотворение заклинаний <i>Изгнание</i> и <i>Врата демонов</i> . Может собирать души для пополнения маны.
---	---

Сильф 	Бой: Плохо Скорость: Очень быстро Броня: Плохо, отлично против магии Атака: Колющая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Нет
---	---

Раб**Бой:** Плохо**Скорость:** Медленно**Броня:** Плохо**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Строительство зданий. Может работать в шахте.**Титан, Балора****Бой:** Отлично**Скорость:** Быстро**Броня:** Отлично**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Наносит пространственный урон. Взрывается в случае гибели.**Титан, Лорд Смерти****Бой:** Отлично**Скорость:** Быстро**Броня:** Отлично**Атака:** Огненная атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае гибели.**Титан, Лесной Хозяин****Бой:** Отлично**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Отлично**Атака:** Магическая атака очень дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае гибели.

**Титан, Горнак
Пожиратель
Эльфов**



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Превращает врагов в 100 камней. Взрывается в случае гибели.

Титан, Гронд



Бой: Отлично

Скорость: Медленно

Броня: Отлично

Атака: Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Наносит пространственный урон. Взрывается в случае гибели.

**Титан,
Железная Кора**



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Наносит пространственный урон. Взрывается в случае гибели.

Титан, Каргот



Бой: Отлично

Скорость: Очень быстро

Броня: Отлично

Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае смерти.

Титан, Король Калид



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае смерти.

Титан, Король Лунарион



Бой: Отлично

Скорость: Очень быстро

Броня: Отлично

Атака: Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным войнам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Наносит пространственный урон. Взрывается в случае смерти.

Титан, Сириан



Бой: Отлично

Скорость: Очень быстро

Броня: Отлично

Атака: Огненная атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Наносит пространственный урон. Взрывается в случае смерти.

Титан, Череп Сартека



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае смерти.

Титан, Темпест



Бой: Отлично

Скорость: Быстро

Броня: Отлично

Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Вызывает «Ужас». Игнорирует вражескую броню. Взрывается в случае смерти.

Треант



Бой: Отлично

Скорость: Медленно

Броня: Очень хорошо, средне против огня

Атака: Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам

Особые свойства: Строительство зданий. Вызывает «Страх». Сотворение заклинания Пути.

Треант, Древний**Бой:** Отлично**Скорость:** Медленно**Броня:** Отлично, средне против огня**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Страх». Сотворение заклинания *Путы*. В случае гибели распадается на 2 треантов.**Тролль****Бой:** Хорошо**Скорость:** Медленно**Броня:** Хорошо, плохо против огня**Атака:** Крушащая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Быстрое восстановление жизни. Может подбирать и метать овец.**Единорог****Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень хорошо**Броня:** Средне, отлично против магии**Атака:** Колющая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Вызывает «Трепет». Сотворение заклинаний *Лечение* и *Исцеление*.**Вампир****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Быстро**Броня:** Очень хорошо, средне против колющей атаки**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Захват зданий. В бою враг теряет пункты жизни. Призывает летучих мышей.**Пес войны****Бой:** Очень хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Нет**Белый маг****Бой:** Хорошо**Скорость:** Средне**Броня:** Хорошо, отлично против магии**Атака:** Магическая атака среднего радиуса по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Захват зданий. Сотворение заклинаний *Исцеление* и *Лечение отряда*.

Существо 	Бой: Хорошо Скорость: Медленно Броня: Очень хорошо Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Может превращаться в лича или в мертвого рыцаря.
Сгусток 	Бой: Плохо Скорость: Быстро Броня: Средне, отлично против магии и огня Атака: Магическая атака ближнего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Строительство зданий. Может слиться с другими 3 сгустками, чтобы создать древний сгусток.
Сгусток, Древний 	Бой: Хорошо Скорость: Средне Броня: Хорошо, отлично против магии и огня Атака: Магическая атака дальнего радиуса по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Строительство зданий. Производит кристаллы аналогично кристаллической шахте 2 уровня.
Волчий наездник 	Бой: Хорошо Скорость: Очень быстро Броня: Хорошо Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Может быть улучшен, чтобы наносить «Болезнь».
Лесной всадник 	Бой: Средне Скорость: Очень быстро Броня: Хорошо Атака: Рубящая атака в ближнем бою только по наземным воинам Особые свойства: Нет
Дух 	Бой: Хорошо Скорость: Средне Броня: Очень хорошо Атака: Магическая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам Особые свойства: Может превратиться в тень. В бою враг теряет ПО.

Виверна**Бой:** Хорошо**Скорость:** Очень быстро**Броня:** Очень хорошо**Атака:** Рубящая атака в ближнем бою по наземным и воздушным воинам**Особые свойства:** Нет**Зомби****Бой:** Плохо**Скорость:** Медленно**Броня:** Хорошо, плохо против огня**Атака:** Крушащая атака в ближнем бою только по наземным воинам**Особые свойства:** Строительство зданий. Может работать в шахтах. Вызывает «Болезнь».

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Прежде чем связываться с отделом технической поддержки Ubi Soft Entertainment, пожалуйста, сначала прочтите это руководство и файл readme. Кроме того, просмотрите наш список FAQ (Часто Задаваемые Вопросы) и нашу базу данных поддержки на нашем вебсайте, <http://www.ubisoft.com/support> Там вы обнаружите самую свежую информацию, подвигшуюся с момента выхода игры.

Кроме того, пожалуйста, убедитесь, что ваш компьютер отвечает минимальным системным требованиям, так как представители нашего отдела технической поддержки не смогут помочь клиентам, компьютеры которых не отвечают этому критерию.

Если вы связываетесь с отделом технической поддержки, пожалуйста, сообщите следующую информацию:

- Полное наименование продукции (включая номер версии)
- Точное сообщение об ошибке (если таковое наличествует) и краткое описание проблемы, с которой вы столкнулись
- Скорость процессора и его производитель
- Количество ОЗУ
- Производитель и скорость вашего устройства CD-ROM или DVD-ROM
- Тип используемой вами звуковой карты
- Используемая вами видео карта и количества ОЗУ на ней
- Операционная система

Связаться с нами через Интернет

Наш сайт в Интернете содержит самую свежую доступную информацию по Технической Поддержке, включая патчи, которые могут быть бесплатно загружены с сервера. Мы обновляем страницы Поддержки ежедневно, поэтому, пожалуйста, ищите решения своих проблем сначала здесь. <http://www.ubisoft.com/support>

Связаться с нами по электронной почте

Для наиболее быстрого ответа через электронную почту, пожалуйста, посетите наш веб-сайт на

<http://www.ubisoft.com/support>

С этого сайта вы можете войти в «Центр Решений» Ubi Soft и просмотреть наши списки «Наиболее Часто Задаваемых Вопросы» (FAQ), поискать в нашей базе данных известных проблем и их решений, или, для наиболее быстрого ответа через электронную почту, вы можете послать запрос на оказание «Личной Помощи» представителем технической поддержки.

Если у вас нет доступа во «Всемирную Паутину» (WWW), вы можете связаться с нашим «Отделом Поддержки», послав им электронное письмо прямо на support@ubisoft.com. Пожалуйста, прежде чем посылать письмо на этот адрес, убедитесь, что вы включили всю необходимую информацию о вашем компьютере. Ответ на ваше письмо может занять у нас до 72 часов, в зависимости от количества сообщений, которые мы получили.

Связаться с нами по телефону

Вы также можете связаться с нами по телефону, позвонив по номеру (919) 460-9778. Заметьте, что этот номер только для технической помощи. Никаких подсказок и советов через линию «Технической Поддержки» не дается. Когда вы звоните в нашу

«Техническую Поддержку», пожалуйста, убедитесь, что вы находитесь за своим компьютером и обладаете всей необходимой вышеуказанной информацией.

Представители нашей поддержки могут помочь вам с понедельника по пятницу с 9 часов до 21 часа. (Восточное поясное время).

Если мы не оказываем технической поддержки, используйте обычные дистанционные средства. Чтобы избежать дальних поездок или чтобы связаться напрямую с представителем поддержки через несколько часов, пожалуйста, не смущайтесь использовать другие средства поддержки, указанные ниже. Ответ на письма e-mail обычно приходят в течение 2 финансовых дней.

Связаться с нами по обычной почте

Если все другие способы недоступны, вы можете написать нам:

Ubi Soft Technical Support
2000 Aerial Center
Suite 110
Morrisville, NC 27560

Политика возврата

Пожалуйста, не возвращайте игру, посылая ее прямо в Red Storm или Ubi Soft, так как возврат игры должен быть оформлен нашим розничным продавцом, или сетевым сайтом, где вы приобрели продукт. Если вы приобрели поврежденный или поцарапанный компакт диск, пожалуйста посетите наш список FAQ (часто задаваемых вопросов) для вашей игры и ознакомьтесь с последней политикой возврата и расценками.

Авторы

Команда SSG

Основной дизайн: Steve Fawkner

Дополнительный дизайн: Gregor Whiley, Mick Robertson, Dean Farmer, Chris Proctor

Программирование: Steve Fawkner, Dean Farmer, Mick Robertson

Продюсер: Gregor Whiley

Художественное руководство: Alister Lockhart, Steve Fawkner, Janeen Fawkner, Dave McLeod

Ведущие художники: Grant Arthur, Janeen Fawkner, Alister Lockhart, Dave McLeod, Chris Proctor

3D художники: Toby Charlton, Fiona Kerr, Wayne Osborne, Alex Voliani (Microforte Pty Ltd), Michael Lynne (Microforte Pty Ltd), Shamus Baker, Jay Kyburz, Alex Whitlam, Guy Robinson, James Neale, Sam Jorgenson

Художественная концепция: Alister Lockhart, Rodrigo Perez, Chris Shepherd, Steve J. Scholtz, Dave McLeod

Видео дизайн и управление: Alister Lockhart

Видеозаставка: Alister Lockhart, James Neale

Видео в игре: Daniel Todd, David Henderson, David Little, Jason Bell, Doug Stephenson, Pdraig Byrne, Ranutra Thenuwara, Lee Murray, Alister Lockhart, Janeen Fawkner

Код проигрывания видео: Bink от RAD Software

Управление озвучиванием и инжиниринг: Andrew Neil (SoundFirm Pty Ltd)

Звукорежисер по голосу и видео: James Tutton (SoundFirm Pty Ltd)

Редактирование звука в заставке: Genevieve Hegney, Kenneth Ransom, Soundfirm Pty Ltd

Дизайн сценария: Steve Fawkner, Mick Robertson, Chris Proctor, Janeen Fawkner, Mark J. J. Hill, Steve Hand

Руководство: Janeen Fawkner

Музыка: Steve Fawkner

Монтаж звука в игре: Mick Robertson, Steve Fawkner

Звуковое кодирование: Miles Sound System by RAD Software

Тестирование игры: Ian Trout, Tom Trout, Jackson Trout, Janeen Fawkner, Chris Proctor, Sara Eggen, Miriam Robertson, Stephen Thomas, Rachel Zilm, Ben Miller, Mark J. J. Hill, Karl-Peter Baum, Tim Wakeman, Gregor Whiley, Gabriella Lowgren, Andrew Taubman, Andrew McLaren, Roger Keating, Rowan Keating, Shelley Keating, Conor Keane, Jessica McKeough, Ryan McKeough, Gary Makin, Steve Hand, Alister Lockhart, Volker Stephens, Jeremy Foster, Peter Faber, Charles Gallagher

Особые благодарности: Mitch Soule и Jeff Roberts из RAD Software, Sara Eggen за помощь с обреченными, Daniel Todd и команде Computer Graphics College за их самоотверженные усилия при составлении замечаний, всем игрокам с досок общения Battlecry и сайтов фанатов, которые делились идеями и мнениями

Команда Ubisoft

ВП по разработке продукта: Bret Berry

Исполнительный продюсер: Dexter Chow

Продюсер: Garrett Graham

Ассоциативный продюсер: Laurentiu Ruso

Международный маркетинг: Thomas Petersen, Delphine Delesalle, Sebastien Pavia

Local Marketing: Stefano Rigattieri, Antonio Rabanera, Sylvaine Gomez, Michiel Verdeihjt, Andreas Balfanz, Phil Brannely, Evelyn de Vooght, Sandra Baudois, Soren Lass, Michael Gale, Steve Gagne, Keith Chan, Tatsuhiko Nishiyama, Milena Barreto

Международные координаторы: Alexis Godard, Anne Blondel

Менеджеры по локализации: Coralie Martin, Yutaka Noma

Менеджер по наполнению: Fabrice Pierre-Elie

Бета тестеры: Chuck Yager, Don Laabs, Stan Biesiadecki, Jim Stoddard, Jorg Becker

Менеджер КК: Eric Tremblay

Ведущий тестер КК: François McCann

Тестеры КК: Michael Richard, Marc Brouillette, Allen Tremblay, Marc-André Dessureault, Philippe Dion, Antoine Thisdale, Christian Fortier, Véronique Fortin, Patrick Sauvageau

Тестеры совместимости КК: David Lévesque, Jason Alleyne

Команда игровой службы ubi.com

Главный администратор: Gilles Langorieux

Технические директоры: Fabien Senneron, Greg Meador

Менеджер КК/дизайна: Louis Lamarche

Дизайнер: Stéphane Caissie

Ведущий инженер: Luc Bouchard

Инженеры клиента: Pierre Beausoleil, Michel Lajeunesse, Jose Covatta, Franc Hauselmann

Инженеры SDK: Philippe Lalande, Guillaume Plante

Инженеры по эксплуатации: Scott Schmeisser, Pierre-Luc Rigaud

Художник GS: Karine Renaud